HD
PC
n° 7
NOVICE
DOUBLE CAPACITE
1,44 Mo
=
+ 3 000 Ko
COMPRESSES
Avant toute utilisation pousser vers le haut la languette de protection d'écriture
©1993 FC PRESS TOUS DROITS RESERVES

LE MAGAZINE QUI PESE + DE 3 000 KILO-OCTETS

PC NOVICE

PC NOVICE

N°7 - décembre 93

INITIATION

- PANORAMA : LES CARTES SONORES 16 BITS
- COMPRENDRE : LES DISQUETTES ET LES DISQUES DURS
- DOS : LES ANIMATIONS .FLI
- ENVISION PUBLISHER : CAS PRATIQUE

SCREEN THIEF

CAPTUREZ DES ÉCRANS

8 GAGS WINDOWS

8 POLICES

POUR ILLUSTRER VOS DOCUMENTS

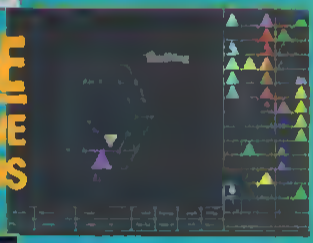
3 JEUX POUR NOËL

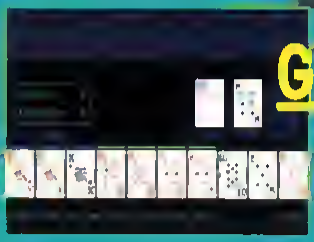
WINWAY

UN LABYRINTHE SOUS WINDOWS

HEXIPUZZLE

VARIATION LOGIQUE SUR LES DOMINOS





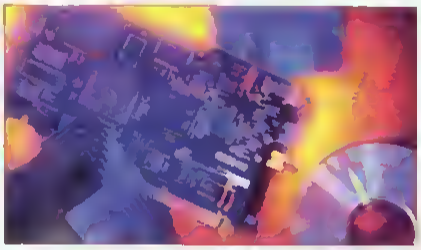
GINRUMMY

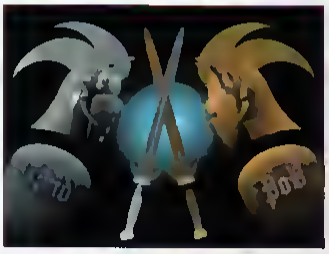
ÉCHANGE GRATUIT CONTRE 2 DISQUETTES 720 Ko

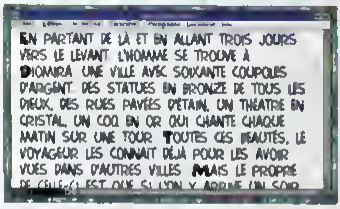
ATTENTION: si votre exemplaire ne comporte pas de disquette, demandez-la à votre marchand de journaux.

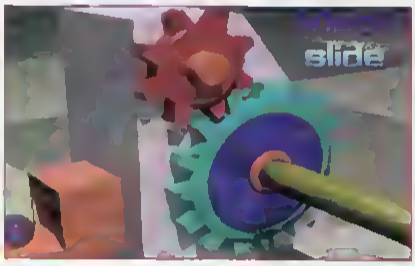
L 3361 - 7 - 49,00 F

SOMMAIRE









ACTUALITÉS — p. 3
Toutes les nouveautés en quelques pages

COURRIER — p. 9
SOS! Ecrivez, nous répondons

FORUM — p. 8
Faisons le point.

PÉRIPHÉRIQUES — p. 13
Panorama des cartes sonores 16 bits

PRATIQUE — p. 19
Petit guide pratique du decompactage

GRAPHISME — p. 20
Les images du mois

BUREAUTIQUE — p. 23
EnVision Publisher · Inserez des images

BUREAUTIQUE — p. 27
EnVision Publisher : cas pratique

UTILITAIRES — p. 31
Dessins animés sur PC. Les animations .FLI
Screen Thief · le valeur d'images
Polices de caracteres pour Windows

COMPRENDRE — p. 43
Disques durs et disquettes.

DÉTENTE — p. 50
8 gags pour Windows.

JEUX — p. 53
Hexipuzzle · variations sur dominos
Winway : un "Dongeon Master" pour Windows
Ginrummy : abaissez vos cartes !

LECTURE — p. 60
Vocabulaire et sons.

PC Novice est édité par **PC PRESS SARL**
BP 225 - 92300 Levallois-Perret - Tel (1) 47 58 03 26
RC B 388 902 439 - Commission Paritaire n°74464
ISSN en cours
Principaux associés C Famy et N Nobyn
Gérant, Dr de la publication C Famy
Dépôt légal 4e trimestre 1993
Imprimé par Imprimerie Les Mouthieux

© PC PRESS "Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle, par quelques procédés que ce soit, des pages publiées dans la présente publication, faite sans l'autorisation de l'éditeur est illicite et constitue une contrefaçon " (Loi du 11 Mars 1957 art 40 et 41 et Code Pénal art 425)

ECHANGE DE DISQUETTE

Vous etes equipé d'un lecteur 720 Ko Aucun problème! Nous échangeons la disquette de PC Novice n°7 gratuitement contre deux disquettes 720 Ko 3 pouces 1/2 Adressez votre demande accompagnée de la disquette à PC Novice (service 720 Ko) 57, rue Danton 92300 Levallois-Perret
Pour mieux vous répondre, indiquez la configuration matérielle dont vous disposez ainsi que votre numéro de téléphone

L'essentiel des nouveautés
Tout savoir en quelques pages

UNE FAUSSE ALERTE?

Par définition, une fausse alerte vous fait croire que vous êtes contaminés par un virus connu alors que ce n'est pas le cas Ceci n'est pas dangereux en soi mais vient interrompre le travail On dit souvent que la qualité d'un identificateur-destructeur de virus connus se mesure en partie au nombre de fausses alertes rencontrées Depuis trois ans, V-Analyst-3 n'a donné que deux fausses alertes! C'est réellement une performance! Les superstitieux diront donc "jamais deux sans trois!" Les abonnés d'Infodidact au logiciel anti-virus V-Analyst-3 reçoivent régulièrement une mise à jour des module V-Unvirus et V-Immune, c'est à dire de la bibliothèque de virus connus du logiciel Ils viennent de recevoir la version 30 et un message du type "SUSPICIOUS ENCRYPTION ROUTINE" pourrait apparaître chez les utilisateurs de gros systèmes IBM (AS400) C'est une fausse alerte qui lors du test des fichiers d'émulation IBM affiche ce dernier Bien évidement, il s'agit d'une petite erreur du logiciel et cette fausse alerte sera corrigée dans la prochaine mise à jour Une solution temporaire consiste à utiliser Unvirus qui travaille sur la base de données virales et non en fonction des fichiers du disque dur Il faut contrôler ces fichiers au moyen du module V-Analyst (module détecteur-destructeur générique) Les utilisateurs peuvent par ailleurs contacter la Hot-Line d'Infodidact

SOUDMAN GAMES

Logitech présente sa première carte-son stéréo destinée aux jeux sur PC Elle est spécialement conçue pour le jeu et garantie 100% compatible Sound Blaster, Souhd Blaster Pro et Ad Lib C'est une carte stéréo dotée d'une fréquence d'échantillonnage de 44 KHz, d'un synthétiseur Yamaha OPL-3 à 20 voix et d'un ampli 6 watts Munie d'une interface CD-ROM, elle permet d'accéder à l'ensemble des jeux proposés sur ce support L'utilisateur peut également connecter une manette de jeu à l'interface MIDI/Joystick. Elle est commercialisée avec deux utilitaires, DOS et Windows, qui permettent de régler le volume par l'intermédiaire du clavier Le programme MCS MusicRack permet de transformer les PC sous Windows en véritables chaînes Hi-Fi, et un logiciel de jeu sont également inclus avec la carte Elle est garantie deux ans et est commercialisée pour 990 F HT Ce nouveau produit est proposé par Logitech dans sa logique utilisateurs et son idée d'humaniser l'ordinateur en le datant de sens, d'où le terme de senseware utilisé dans sa communication publicitaire

LOGITECH BIS

Encore une première pour Logitech qui annonce le premier contrôleur 3D interactif pour jeux sur micro-ordinateurs CyberMan, au design futuriste, permet un véritable contrôle tridimensionnel qui n'était

possible, jusqu'à présent, qu'en combinant des commandes clavier avec les mouvements de la souris ou de la manette de jeu utilisée. Allient les fonctionnalités de ces deux périphériques, CyberMon possède en outre une fonction de réponse tactile qui peut être liée aux événements du jeu. Techniquement, CyberMon est le compromis entre une souris, un joystick et un trackball. Il possède trois boutons programmables et peut se piloter dans les 6 directions nécessaires pour simuler le véritable mouvement 3D: les axes X, Y, et Z ainsi que les effets de lacet, roulis et tangage. L'utilisateur peut alors regarder autour de lui, se pencher en avant et en arrière ou encore faire des sauts lorsque la situation du jeu le nécessite. De plus, la fonction de réponse tactile intégrée permet de ressentir certains événements du jeu (un choc contre un mur, une chute...) qui se traduisent immédiatement par une vibration du contrôleur. CyberMon est 100% compatible souris et fonctionne avec tous les jeux qui intègrent une interface souris. Cependant, pour bénéficier des fonctions tridimensionnelles et interactives du contrôleur, il est nécessaire d'utiliser les jeux spécialement conçus pour CyberMon.
Les plus importants éditeurs de jeux informatiques tels qu'Electronics Arts, Microprose, Origin et Virgin développent d'ores et déjà de nouveaux jeux interactifs qui intègrent les fonctions de réponse tactile et les six directions de mouvement. Les premiers titres devraient être commercialisés en fin d'année. Cybermon se connecte au port série de l'ordinateur et est livré avec un logiciel de jeu 3D pour un prix HT de 990 F.

SERIF 2.0

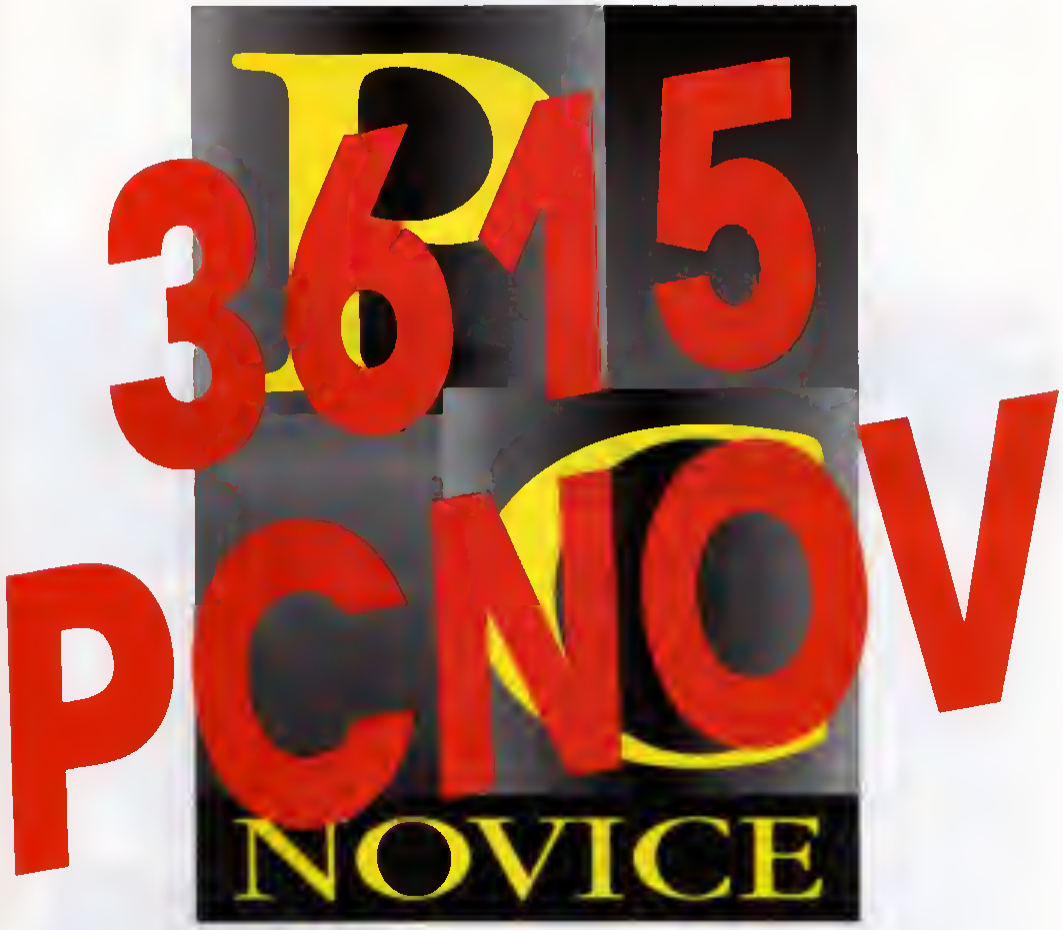
Nous revenons sur le logiciel de PAO PagePlus que nous vous avons présenté dans les actualités du numéro 6.
C'est un logiciel d'origine américaine entièrement francisé et vendu uniquement par correspondance.
Comme nous l'avions indiqué, dans notre commentaire, c'est ce procédé qui permet de le proposer à un très bas prix.
Pour vous le procurer, il suffit de contacter Serif, gratuitement, au numéro vert 05 90 86 49, 24H/24 en vous recommandant de PC Novice.

CIEL !

Gestion de budget, calcul de l'impôt sur le revenu, connexion Minitel : l'intégrale de la gestion personnelle pour moins de 400 F TTC. Avec Ciel PRATIC pour Windows, Ciel propose au grand public gain de temps et performance pour mieux gérer les embarras de la vie quotidienne grâce à une très large éventail de fonctionnalités : gestion budgétaire, calcul de l'impôt, établissement des fiches de paie pour les emplois familiaux, gestion de fichiers avec recherche multicritère, éditeur de textes, agenda-répertoire et jeu de tarot! Cette version Windows, plus conviviale tire partie des fenêtres, menus déroulants, barres d'icônes ou sommaire. Les saisies sont intuitives. Par exemple, on saisit ses dépenses sur un chèque ou sur une carte bancaire à l'écran. Que demander de plus?

MCFIC

La société rennaise Micro C, propose un catalogue de logiciel éducatif et familiaux intéressants. Parmi ceux-ci nous avons sélectionné MC



DIALOGUEZ
PROGRESSEZ
TÉLÉCHARGEZ

UN OCEAN DE JEU

L'éditeur britannique de jeux video et micros vient de nous annoncer la sortie de la plus perfectionnée des simulations de vol Ocean et DID, spécialiste des jeux 3D, ont commis TFX Tactical Fighter Experiment C'est un simulateur de vol ultra-perfectionné ou vous évoluerez dans un paysage en 3D révolutionnaire

Pilote chevronne, vous appartenez à la force d'intervention rapide des Nations-Unies Les missions, plus de 200, se déroulent dans le monde entier Lybie, Somalie, Irak

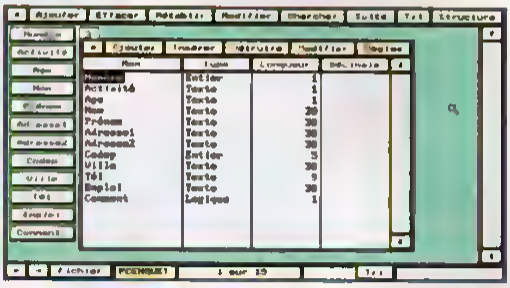
Vous êtes confronté à des enjeux stratégiques, au coeur de l'actualite lutte contre la faim, la drogue, la dictature, les invasions

Vous agissez pour le bien de l'humanite POur réussir les missions, trois puissances de feu son à votre disposition le F22, l'avion furtif "Stealth" et l'European Aircraft de l'ONU

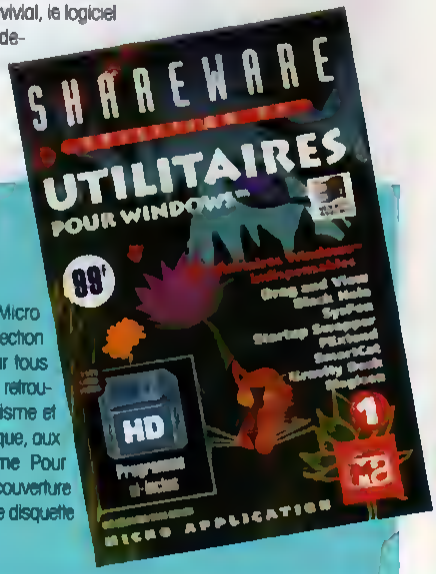
Une simulation si réelle que l'on peut ressentir la poussée des réacteurs! Les decors, les surfaces donnent au jeu un effet de profondeur impressionnant

Les champs de vision sont multiples vue du cockpit, vue à 360°, vues plein ecran, vues de poursuites adaptées aux armes utilisées

Disponible sur PC pour 299 F et sur CD-ROM pour 499 F



FICHIERS Il s'agit comme son nom peut l'indiquer, d'un logiciel de gestion de fichiers sous DOS Son interface graphique est agreable et paramétrable Les couleurs peuvent être changees a la souris comme au clavier Toutes les options du logiciel possèdent d'ailleurs cette possibilité Simple et convivial, le logiciel s'utilise rapidement Le traitement des informations saisies s'effectue rapidement même pour un fichier de plusieurs centaines de fiches Les formats reconnus sont l'Ascii et le format universel Dbase Ainsi, il est possible de recuperer des fichiers exterieurs ou d'en importer Une aide inte-



SHAREWARE SELECTION

Dix solutions malines sont proposees par Micro Application qui développe une nouvelle collection de logi ciels shareware selectionnes pour tous usages Cinq titres sont déjà sortis parmi lesquels on retrouve utilitaires Windows, polices True Type, Graphisme et sons Les prochains titres sont dedies a la bureautique, aux accessoires Windows, aux icônes, et au graphisme Pour 69 F, vous avez entre les mains un petit livret avec couverture solide, une cinquantaine de pages d'utilisation et une disquette HD Que demande le peuple!

Actualités

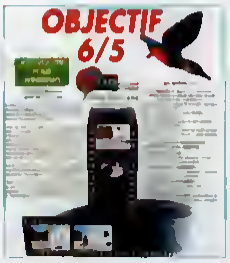
grée ou logiciel permet à tout moment de connaître l'action produite par une option Les fiches sont parametrables à volonte et le fraitement multicritère très facile Enfin, le logiciel ne serait d'aucune utilite s'il ne pouvait sortir sur imprimante le contenu du fichier

Ici encore, un choix important d'options permet d'imprimer les donnees avec la possibilité, grâce au choix sélectif, de sortir les fiches en listing, sur étiquettes (choix de plusieurs formats), ou simplement les adresse Très utile pour du publipostage Les données peuvent être protégées par mot de passe et des dossiers utilisateurs permettent de travailler à plusieurs sur la même machine Un seul regret pour 450 F, le logiciel ne peut s'installer qu'une seule fois, ce qui implique d'acheter autant de logiciels que d'ordinateurs

Les auteurs pensent toutefois à modifier cet état pour très bientôt

LA CITE

La Cite des Sciences à Paris la Villette ouvre le 14 décembre sa nouvelle exposition "Informatique" Elle renouvelle sur 700 m2, l'exposition permanente consacrée à l'informatique L'ambition est double rendre accessible au grand public les concepts essentiels des techniques informatiques et mettre en scène les enjeux de societes associes a leurs extraordinaires développements Un nouveau parcours d'initiation permet entre autres de découvrir l'interieur d'un ordinateur Nous y reviendrons



VTA LUDIQUE

L'éditeur ludo-éducatif lyonnais vient de passer à Windows Tous ses titres tels que Mangemot, Orthogus et sa nouvelle collection Objectif apporte un plus grâce à l'attrait ergonomique et sonore de Windows La collection Objectif 8/5 apporte aussi une nouveauté le caractère évolutif du jeu Ce dernier devrait inciter les enfants à réviser l'ensemble des trois matières principales Anglais, Français et Maths L'ensemble de base se compose du jeu et d'un module d'exercices à un prix d'environ 330 francs et les modules-exo à moins de 200 francs En test prochainement dans ces colonnes

La Rédaction

Retrouvez-nous au SuperGames à la porte de Versailles du 24 au 28 Novembre Hall 7 Venez discuter avec la Rédaction, échanger des idees, obtenir les anciens numéros Profitez du tarif préférentiel de la derniere page

SHAREWARE COLLECTION

Attention, il ne faut pas se tromper quand on veut se procurer des logiciels shareware Comme Micro Application, un autre éditeur de livres informatiques propose sa sélection de logiciels en libre-essai Sybex fut le premier a proposer en version "packagée" une disquette pleine a craquer et un manuel dans un emballage Le principe de sa Shareware Collection, vendu a 99 F connaît un franc succès puisqu'il en est déjà à sa 21ème selection et qu'il vient de se commettre sur Macintosh Parmi les titres sélectionnés vous trouverez des utilitaires musicaux, graphiques, des jeux, des images Un moyen de les reconnaître les versions PC sont bleues sur fond jaune et les versions Mac sont rouges sur fond jaune

Mise en questions

Faisons le point

FRANCE TEASER

La société France Teaser dont le logiciel WinBBT était présent sur la disquette du numéro 8 nous demande d'apporter quelques precisions concernant le Publi-information que nous avons publie en page 23.

Le logiciel WinBBT est une propriété de France Teaser Ce logiciel sous Windows permet de relier un PC à un Minitel via un câble de liaison et de se connecter sur les services Minitel (notamment Teaser) et de télécharger des milliers de logiciels Il ne s'agit pas d'un logiciel shareware mais d'une version offerte aux lecteurs de PC Novice Aucune contribution n'est demandée pour son utilisation Seul un simple courrier d'encouragement ou des remarques concernant d'eventuels ajouts à apporter au logiciel serait le bienvenu Une version commerciale vendue aux alentours de 500 francs sera disponible pour les fetes de fin d'annees

3615 PCNO

Beaucoup de lecteurs ont essayé de se connecter en vain sur le 3615 PCNO d'après la publicite publiee dans le numero 6 Il fallait lire 36 15 PCNOV Le probleme provient du phenomene typographique enonce plus haut dans le chapitre LEGENDES Ne vous inquiétez pas, nous n avez rien perdu, ce desagrément nous a permis de rattraper le léger retard pris pour l'ouverture du service

DATES DE PARUTION

Nous sommes assaillis par les appels téléphoniques concernant les dates de sortie du magazine Une petite explication s'impose Lors de la publication du 1er numéro de PC Novice (encore disponible en tres petite quantite Téléphonez-nous pour savoir s'il n'est pas épuise lors de votre commande), sa date de mise en kiosque etait le 2ème samedi du mois Ainsi, en avril, il est paru le 9 en mai le 8 en juin le 12, en juillet le 10 et en aout le 7 Humm, enfin il aurait du Les problemes évoqués plus haut ne l'ont pas permis L'idee de le sortir avec une nouvelle couverture en Septembre etait difficile Nous avons donc opté pour la parution du numéro 6 daté OCTOBRE 93 et avec un nouveau jour de parution le dernier samedi du mois. Cette solution avantage tout le monde le deplacement au kiosque étant plus courant vers cette daté Logiquement, il aurait du s'appeler NOVEMBRE, mais pour ne pas faire trop long entre deux numéros, nous avons tranché Ainsi, ce numero est estampillé DECEMBRE pour garder notre logique et satisfaire avec notre jour de parution de fin de mois pour le mois suivant Le numéro 8 sera daté JANVIER et paraîtra fin décembre Bonne Lecture!

LEGENDES

Nombre d'entre-vous nous ont posé des questions sur la mystérieuse troncature des légendes du numéro 6

Pour un numero en grande partie réservé à la PAO, il est vrai que nous avons fait fort Il s'agit en fait d'un probleme de flashage, et non comme certains lecteurs ont pu le penser d'un probleme de traitement de texte Lors de la mise en page, nous utilisons pour les legendes et certains textes (la promotion du 36 15 PCNOV par exemple page 7) une police Bold (grasse) etroitisée Lors du flashage, cette police n'a pas eté chargée et l'ordinateur l'a remplacee par une autre non etroitisée Vous avez pu constater le résultat Les caractères ont chassé et les legendes sont sorties de leurs cadres

Nous avons ajouté sur la disquette de ce numero, deux fichiers LEGENDES Un avec l'extension TXT (en Ascii pour un traitement de texte DOS) et l'autre avec l'extension WRI (pour Write sous Windows) Cela vous permettra de mettre en pratique l'utilisation de Virgule et d'Envision pour sortir les légendes sur votre imprimante Pour ceux qui veulent encore travailler à l'ancienne méthode, voici les légendes fautives que vous pourrez couper et coller sur votre magazine

OFFRE PROMOTIONNELLE

Des problemes logistiques ne nous ont pas permis de mettre en place (en kiosque) le n°5 de PC Novice Celui-ci n'ayant pas ete distribué, votre marchand de journaux ne pourra pas l'obtenir par l'intermediaire des messageries de presse Pour le recevoir, la seule solution est de nous le commander par courrier ou de l'acheter lors de Supergames sur notre stand Pour que vous soyez encore plus nombreux a le lire jusqu'au 31 12 93, toutes les commandes de ce numero seront honorées au prix franco de 49 francs

Libellez votre chèque à l'ordre de FC Press en indiquant au dos PC NOVICE 5 et adressez-le à FC PRESS (PC5) BP 225
92300 LEVALLOIS PERRET

Cette rubrique est le trait d'union entre le service minitel 3815 PCNOV et la Rédaction Toutes les contributions, les questions techniques relatives au journal seront traitées sur Minitel Les plus représentatives seront publiees dans ces colonnes Ayez le reflexe 3615 PCNOV

La Rédaction

SOS Questions/Réponses
Nos conseils, nos solutions

Il est normal lorsque l'on débute sur PC de bloquer sur certains points. CONFIG, BATCH, DIR... ne sont pas forcément des termes très explicites. Le PC est une machine complexe qui demande à être expliquée. Si vous avez un problème, questionnez-nous.

MATERIEL

Comment puis-je faire pour connaître exactement la constitution de ma machine?
Il y a deux possibilités ou vous possédez un utilitaire évolué comme les Norton Utilities, PC TOOLS ou les Microsoft Diagnostics livrés avec Windows (fichier MSD.EXE), une commande unique vous dira tout ce que vous voulez savoir, et sans doute bien plus. Ou vous n'avez pas cette chance, et vous allez devoir vous livrer à un de jeu de piste. De toutes façons, nous vous conseillons de vous y livrer ou moins une fois, c'est très instructif.
Commencez par bien observer les indications en haut et à gauche à l'allumage. Vous devriez aperçevoir brièvement le type de processeur, puis le système vérifie et compte la RAM, et affiche enfin la taille d'un éventuel cache. Maintenant, entrez dans le SETUP (nous supposons que vous avez au moins un 286). Pour ceci, il vous faut peut-être rebooter. Vous pouvez y trouver le type de processeur (vérifiez!), parfois son constructeur, la présence d'un coprocesseur, la taille de la RAM, la nature des lecteurs de disquettes, le type du disque, parfois sa taille, au moins le nombre de pistes, de têtes, de secteurs par piste. (Sachant qu'il y a 512 octets par secteur et 1 024 octets par Kilo-octet, calculez sa taille en Kilo-octet!) Il nous est difficile d'être plus précis ici, car la méthode d'accès au SETUP et les indications obtenues dépendent de la marque et du type de BIOS. Revenez au prompt du DOS, et lancez la commande CHKDSK. Vous obtiendrez la taille du disque en octets (ne tenez pas compte de la taille de RAM indiquée, c'est seulement la RAM conventionnelle en-dessous de 640 Ko). Attention: si votre disque est compressé, n'exécutez pas cette opération sur le disque "apparent", mais sur le disque "physique" dont la lettre peut avoir été déplacée. Un dernier mot sur les Microsoft Diagnostics: bien que livré avec Windows, ce programme est en fait destiné à tourner sous DOS: si vous le lancez à partir de la fenêtre MS-DOS de Windows, un message vous avertira que les résultats risquent d'être faussés par les "libertés" que prend Windows avec le système.

Qu'est-ce que le SETUP d'une machine?
Le SETUP est une fonctionnalité introduite par IBM sur les PC AT 286, et conservée sur les générations suivantes. Il s'agit d'un zone de mémoire CMOS à très faible consommation, alimentée en permanence par une pile de très longue durée et/ou par une batterie qui se recharge dès que le PC est allumé. Cette zone contient les informations de configuration matérielle de votre machine: taille de la mémoire, présence d'un coprocesseur, nombre et type des lecteurs de disquette et des disques durs. Pour que votre machine fonctionne correctement, vous devez obligatoirement attribuer les bonnes valeurs à ces paramètres. Le SETUP peut contenir également des choix de configuration "avancés": recopie de la ROM BIOS en RAM pour une lecture plus rapide (shadow RAM), nombre de cycles d'attente dans les accès à la mémoire et au bus (wait states). Nous vous conseillons fortement de ne pas toucher à ces derniers paramètres, sauf pro-

blème majeur C'est enfin aussi par le SETUP que vous réglerez la date et l'heure de votre système, qui seront ensuite entretenues par un composant horloge également alimenté par la pile ci-dessus
NB Un PC-XT à base de 8086/8088 n'a donc pas de SETUP, seulement deux rangées de huit switches qui permettent de fixer la configuration

Sur un PC-XT, puis-je remplacer une carte Hercules et un moniteur monochrome par une carte CGA, EGA ou même VGA?
Il n'est pas possible de donner de réponse absolue à cette question tout dépend de la date du BIOS de votre machine Un PC-XT IBM supporte le mode CGA, mais les plus anciens de ces XT ne supportent pas EGA. Les plus récents des "compatibles" PC-XT supportent les trois modes Essayez, ils ne sont pas destructifs si vous assortissez toujours bien le type de carte vidéo au type d'écran

Peut-on utiliser une télévision avec prise Péritel comme moniteur?
Il existe des cartes vidéo spéciales pour faire ce que vous voulez, mais elles sont très chères, et ne prennent leur intérêt que pour l'utilisation de très grands écrans (adressage public)
De plus, la qualité finale est celle de la télévision, c'est-à-dire plus que médiocre comparée au plus économique des moniteurs VGA

J'ai un 286 qui refuse depuis quelque temps de reconnaître le disque dur.
Il peut y avoir plusieurs raisons la plus probable est que la mécanique de votre disque a "dérivé", ce qui est à plus ou moins long terme un problème commun à tous les disques Dans ce cas, vous pouvez peut-être le sauver par un reformatage physique Votre SETUP peut également être altéré ou perdu par défaillance de la pile (voir ci-dessus), et le type de disque n'est plus correct Enfin, il peut y avoir une panne franche Dans ce cas seul un technicien expérimenté peut vous aider

DOS

Dans l'article "Utilisez vos propres couleurs" du n°2, vous faites référence au programme ANSI.SYS. De quoi s'agit-il, et où puis-je le trouver?
ANSI SYS est un pilote d'unité (en anglais device driver) destiné à augmenter les performances de l'affichage, et également à contrôler le clavier Il se trouve dans votre répertoire DOS, et vous le chargez par une ligne dans votre fichier CONFIG SYS de la forme
DEVICE=C \DOS\ANSI SYS
(ou DEVICEHIGH= , pour un chargement en mémoire haute)
ANSI SYS agit par l'intermédiaire de "séquences escape" qui respectent la syntaxe ESC[_ , soit 27 pour le code ASCII de ESC et 91 pour celui du crochet ouvert [, suivis d'autres codes selon la commande désirée
Par exemple, un effacement d'écran s'obtient par ESC[2J, soit la séquence 27 91 50 74
Consultez votre manuel DOS ou le HELP en ligne si vous utilisez DOS 5 ou DOS 6 pour avoir la liste complète des "séquences escape"

Quelle est la différence entre les fichiers d'extension .COM et .EXE?
Du point de vue de l'utilisateur, il n'y en a pas ce sont tous deux des fichiers exécutables
Du point de vue du programmeur, c'est plus complexe Un fichier COM est une copie pure et simple du contenu de la mémoire telle qu'elle doit être pour débuter l'exécution du programme Il doit donc être indépendant de la zone de mémoire dans laquelle il est chargé Il est limité à la taille d'un segment de mémoire, soit 64 Ko
Un fichier EXE peut être modifié par le DOS au moment de son chargement en mémoire, selon sa zone de chargement On dit qu'il est relogeable Il n'est limité que par la taille de la RAM conventionnelle disponible (en dessous de 640 Ko)
Notez que la commande EXE2BIN du DOS transforme un (petit) EXE en un COM

J'ai des problèmes après avoir installé DOS 6 et doublé mon disque dur avec DBLSPACE: pertes de fichiers, et impossibilité d'utiliser le reset CTRL-ALT-DEL au clavier.
Vous êtes malheureusement une des innombrables victimes de la précipitation de Microsoft à sortir un DOS 6 0 largement "bugué", surtout dans la fonction DBLSPACE Le bug le plus fréquent est la perte de données au moment de la compression d'un disque déjà rempli, mais il arrive également que l'opération DBLSPACE écrive des choses étranges sur la zone de boot du disque C'est probablement à cela que vous devez d'avoir perdu le reset au clavier Vous pouvez vous en assurer avec une manipulation un peu sophistiquée préparez d'abord une disquette de boot sous DOS 6 0 sur une autre machine que la vôtre, une machine qui bien sûr ne présente pas ce type de symptôme Pour la constitution d'une telle disquette, reportez-vous à PC NOVICE N°5, page 45 (encadré jaune)
Rentrez ensuite dans le Setup de votre machine, notez le type de disque dur (un chiffre entre 1 et environ 50), et changez cette valeur en 0, ce qui signifie "pas de disque dur installé" Sauvez ce Setup, et rebootez sur la disquette que vous avez préparée Testez le reset clavier S'il marche, c'est bien votre disque dur qui a souffert

Courrier

Retablissez alors le type de disque dans le Setup, et tentez une réinstallation automatique complète du DOS 6 0 Si le symptôme persiste, vous êtes bon pour un reformatage physique de votre disque, à moins que vous ne soyez un expert dans le maniement d'outils comme PC TOOLS ou les NORTON UTILITIES

Vous pouvez également tenter d'attendre la version 6 x (normalement 6 2, la référence 6 1 étant utilisée par IBM) promise par Microsoft pour Octobre 1993 Cette version ne devrait plus présenter les défauts constatés du DOS 6 0 Les améliorations annoncées sont

- Double checksum (vérification) en mémoire pour l'utilisation de DBLSPACE
- Disk scanning (examen) avant compression des données,
- Uninstall automatique des disques compressés avec DBLSPACE,
- Occupation moindre en mémoire centrale,
- Diagnostics d'erreur et réparation des fichiers compressés ou non,
- Support de SMARTDRIVE (cache mémoire) pour CD-ROM,
- Ecriture des données stokées dans le cache avant retour au prompt C \>,
- Execution interactive des fichiers d'extension BAT,
- Gestion de la mémoire haute améliorée,
- Défragmentation accélérée des disques et support de disques de plus grande capacité,
- Commande DISKCOPY améliorée,
- Messages d'erreur plus performants

WINDOWS

Sous DOS je peux imprimer l'écran à l'aide de la touche "IMPR ECRAN" (ou "PRT SCREEN"), mais cela ne marche plus sous Windows. Comment faire?

Ce que vous constatez est normal La fonction correspondante est inhibée lorsque vous êtes sous Windows L'appui sur la touche IMPR-ECRAN sous Windows n'est cependant pas sans effet l'image de l'écran est alors copiée dans le "Presse-Papier" de Windows, d'où vous pourrez la coller dans de nombreuses applications Windows

Essayez la manipulation suivante

- à partir de n'importe quel écran Windows, appuyez sur IMP-ECRAN,
- ouvrez Paintbrush, et aggrandissez la fenêtre à sa taille maximum,
- dans le menu Edition de Paintbrush, choisissez Coller Vous verrez l'image précédente se coller dans votre fenêtre de dessin Elle sera probablement légèrement incomplète sur la droite et en bas Vous pouvez maintenant la travailler et l'imprimer Vous pouvez de la même façon coller cette image dans Word, par exemple Si ensuite vous faites un double-clic sur cette image collée dans Word, vous verrez s'ouvrir l'outil Draw intégré à Word, avec cette image comme fond

Notez enfin que si vous faites un ALT IMP-ECRAN, c'est seulement le contenu de la fenêtre active qui est recopié dans le presse-papier, et non plus (presque) tout l'écran Vous pouvez ainsi éviter d'avoir à enlever sous Paintbrush les bords "inutiles" d'une image d'écran

J'utilise un 386 avec 4Mo de RAM, DOS 5 et Windows 3.1.
Lorsque je double-clique sur l'icône "Commande MS-DOS", il ne se passe rien. Que faire pour pouvoir ouvrir cette fenêtre DOS?

Vous avez (ou vous allez ajouter) dans votre fichier CONFIG SYS une ligne de la forme

SHELL=C \DOS\COMMAND COM C \DOS\ /e nnnn /p

Le chiffre "nnnn" indique le nombre d'octets alloués à COMMAND COM pour stocker ses variables d'environnement Si vous avez procédé à une installation automatique de DOS et Windows, vous avez probablement nnnn=250 Si vous n'avez pas ce type de ligne, la valeur par défaut est 256 Dans les deux cas, cette valeur peut selon la configuration être un peu faible pour ouvrir la fenêtre DOS Essayez une valeur égale ou supérieure à 300, et le problème devrait disparaître

J'utilise un PC avec une carte sonore et Windows 3.1. Je n'arrive pas à faire tourner PC SPEAKER (PC NOVICE N°2) sur les haut-parleurs de la carte sonore, le son provient toujours du petit haut-parleur du PC. Comment faire?

Ce que vous constatez est parfaitement normal PC SPEAKER est destiné, comme son nom l'indique, à piloter le petit haut-parleur intégré à tout PC IL ne peut donc piloter votre carte son En revanche, si vous voulez utiliser la bibliothèque de 45 sons livrés avec PC SPEAKER, il y a deux situations selon le type de votre carte

- Votre carte est une Adlib ou compatible Ce type de carte comprend des générateurs de musique synthétique, mais pas de convertisseur digital-analogique Vous ne pouvez donc pas reproduire les sons Windows au format WAV, qui sont des digitalisations du message sonore Dans ce cas, vous avez intérêt à ignorer votre carte sous Windows, et à installer PC SPEAKER qui reproduira ces sons sur le haut-parleur du PC avec une qualité hélas médiocre Cela n'empêche bien sur pas que vous puissiez déclarer et utiliser votre Adlib dans d'autres

ABONNEMENT A PC NOVICE

Bulletin d'abonnement

à remplir et à retourner sous enveloppe affranchie à FC Press, Service Abonnement BP 225 - 92300 Levallois-Perret

OUI, je m'abonne à PC Novice pour une durée d'un an à partir du prochain numéro à paraître.
12 numéros au prix exceptionnel de 468 F au lieu de 588 F (prix au numéro).

❑ **Je joins un chèque de 468 F*.**

❑ **Je préfère régler mon abonnement ci-dessus en 3 fois, je joins donc 3 chèques de 156 F, datés de ce jour et signés, que vous vous engagez à remettre en banque de la façon suivante :**
- Le premier immédiatement,
- le deuxième, un mois après,
- le troisième, deux mois après le premier chèque.

***Pour les DOM/TOM et l'étranger, nous consulter.**

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Code Postal _____ **Ville** _____

Date _____ **Signature** _____

Vous pouvez recopier ce bon ou le photocopier

Courrier

logiciels comme les jeux par exemple
- Votre carte est une Sound Blaster, une Roland, ou toute autre carte "avancée" connue de Windows. Dans ce cas vous pouvez installer et utiliser les sons livres avec PC SPEAKER en suivant la procédure d'installation des sons décrite dans le journal (encadré page 46). Ces sons prennent la direction du casque ou des petites enceintes que vous avez dû brancher à l'arrière de votre carte. Le résultat sera bien meilleur que ce qui peut provenir du haut-parleur du PC.

IMAGES DE SYNTHESE

Je possède un 386 DX 40. Lorsque je lance le programme RENDER (HORS SERIE PC N°3), je dois attendre au moins 30 minutes avant que l'image TGA soit prête à être transformée en image GIF. Que dois-je faire pour aller plus vite?
Les calculs faits par RENDER sont des calculs mathématiques. L'ajout d'un coprocesseur 387 DX 40 vous permet, pour une somme modique (environ 600F), de diviser les temps de calcul par un facteur de l'ordre de 3. Ce composant accélérera également beaucoup d'autres opérations comme les zooms graphiques, le recalcul des feuilles de tableur, et même l'affichage des polices True Type sous Windows 3.1: c'est un excellent investissement. Attention: dans certaines machines la détection d'un coprocesseur est automatique. Dans d'autres il faut le valider par un jumper sur la carte mère. Dans d'autres, enfin, il faut le valider dans les options avancées du Setup.

La disquette du n°4 contenait des images visibles en totalité avec SVGA. Au contraire, la disquette du n°3 contenait des images de grande dimension, impossible à voir en totalité. Comment faire?
C'est malheureusement une limite intrinsèque de votre carte graphique qui ne comporte pas assez de RAM vidéo. Si vous utilisez le programme ADAPTER.EXE fourni avec SVGA dans le N°3, vous obtiendrez l'ensemble des modes graphiques utilisables avec votre carte. Avec une carte comportant 1 Mo de RAM vidéo, ce programme donne par exemple

320x200x256	64 K
640x400x256	256 K
640x480x256	512 K
800x600x256	512 K
1024x768x256	1024 K

(Regardez le fichier CHIPSETS.TXT pour une liste des modes graphiques d'un certain nombre de cartes). Les images du n°4 qui sont des 320x200x256 nécessitent seulement 64 Ko. En revanche, celles du n°3 (lion: 800x600x256, plante et serpent: 640x480x256) exigent au moins 512 Ko.
Cependant, examinez votre carte: il y a peut-être moyen, soit en remplissant une rangée de supports libres, soit en ajoutant une carte-fille, de la porter à 512Ko ou plus.

Olivier Vincent

Pas de fausses notes

Les PC jouent la carte son

Avec Windows Multimédia, le son est devenu une composante naturelle de l'environnement PC, au même titre que le texte et l'image. Partenaires des applications les plus diverses, du mémo sonore à la reconnaissance vocale, ces nouvelles cartes développent une des dimensions nécessaires à l'ordinateur moderne.

Depuis l'établissement de Windows Multimédia, les applications et les cartes répondant à la norme Multimedia PC (MPC) ne cessent de fleurir. Les spécifications du MPC permettent de manipuler dans un même document du texte, de l'image, de la vidéo et du son numérisés. Un monde nouveau s'est ouvert aux applications professionnelles et personnelles.

Pour ne parler que du son, l'intégration de techniques comme l'enregistrement numérique, le CD-ROM ou la reconnaissance vocale a donné le jour à des systèmes de présentations audio-visuels assistés par ordinateur comme à des messageries vocales. L'univers des jeux a rempli un rôle majeur dans la popularisation des cartes son 8 et 18 bits, qui font des prouesses dans la création de décors sonores et d'effets spéciaux. Aujourd'hui, la capacité d'utiliser telle ou telle carte son est devenue un argument déterminant dans l'achat d'un jeu. Cette compatibilité avec les cartes s'est maintenant ancrée autour de trois standards: SoundBlaster, Pro audio Spectrum et Adlib.

Le dessous des cartes

La grande majorité des cartes actuelles comprend un module synthétiseur destiné au jeux, aux musiques et aux effets spéciaux, doublé de convertisseurs analogique/numérique et numérique/analogique destinés à l'enregistrement en direct sur disque dur et la restitution sur haut-parleurs des messages sonores. Magnétophones, lecteurs de disques, tuners radio ou microphones, toutes les sources sonores peuvent s'enregistrer pour être ensuite retravaillées dans une application pour un usage spécifique. Souvent, ces mêmes cartes disposent d'un connecteur SCSI destiné à brancher un lecteur de CD-ROM, autre acteur de premier plan dans la révolution multimédia. Le CD-ROM ouvre l'ordinateur sur de gigantesques bibliothèques d'images et de sons (chaque CD renferme 660 Mo de données), devenant donc un support privilégié des applications MPC, mais on peut aussi s'en servir pour écouter tran-

quillement un disque compact. Depuis les premières versions de ces cartes d'échantillonnage, qui tirent leur nom de la technique de numérisation employée, la qualité sonore de l'offre n'a cessé de s'améliorer. Celle-ci varie en fonction de deux paramètres principaux: la fréquence d'échantillonnage et la résolution des échantillons. Le must de la définition sonore est pour le moment stationné à une fréquence de 44,1 KHz (des échantillons sonores sont pris 44 100 fois par seconde) pour un codage sur 16 bits (sur une palette de 65 536 nuances), représentant un enregistrement équivalent aux normes professionnelles en vigueur dans l'industrie du CD. Une pareille qualité se paye en consommation mémoire sur l'unité qui stocke l'enregistrement, le disque dur.
La consommation d'un enregistrement stéréophonique 16 bits à 44,1 KHz s'élève à plus de 10 mégas de mémoire la minute.
Un chiffre qui se divise par deux pour une fréquence de 22,05 KHz, qui se réduit encore de moitié si l'on passe en 6 bits, et encore si l'on choisit la monophonie. Tout cela se fait au bénéfice de la consommation disque, mais au détriment de la qualité sonore. Aussi, certaines cartes proposent la technologie de compression/décompression de données baptisée ADPCM, pour Adaptative Pulse Code Modulation.
Elle sauvegarde d'un échantillon à l'autre ce qui les différencie et non la totalité de chaque échantillon. Le dernier élément existant sur une carte sonore est un port Midi, sous la forme d'une prise RS 232, permettant de connecter tout instrument de musique répondant à cette norme. Présente le plus souvent sous la forme de petit boîtier, il est capable d'imiter simultanément le jeu de plusieurs instruments (piano, basse, batterie, guitare, etc.). Piloté par un logiciel, il exécute des partitions musicales préenregistrées.

Comment doit-on s'équiper?

La configuration nécessaire de la machine (4 Mo de RAM, disque dur, processeur 80386, etc.) est identique à celle recommandée pour l'utilisation de Windows Multimédia.
L'augmentation constante des performances des cartes et des logiciels qui les accompagnent confirme la nécessité d'un ordinateur 80386 ou supérieur, tendance reflétée dans les prix des nouvelles configurations.
Puisque la carte sonore doit être reliée à un équipement d'écoute, un premier moyen se présente dans le cadre d'une utilisation domestique: relier la carte son à sa chaîne stéréo.
Mais pour s'adapter pleinement au multimédia, de nombreux fabricants de l'audio ont développé de petites paires d'enceintes auto-amplifiées tout à fait performantes pour environ 1000 F, qui s'adaptent parfaitement à l'environnement informatique en prenant place de part et d'autre du moniteur.
Si elles évitent l'achat d'un amplificateur, elles nécessitent pourtant chacune une prise de courant, tandis que les volumes et correcteurs graves/aigus doivent se régler sur chaque enceinte. Les plus performantes possèdent des entrées micro sur le devant, bien pratiques pour y brancher un microphone sans passer et repasser la main derrière l'ordinateur.
De nombreuses offres accompagnent désormais leurs cartes d'un casque audio, de câbles de connexion, d'un microphone voire d'enceintes et de CD-ROM.

La carte son, un luxe ?

Les techniques audiovisuelles du multimédia connaissent aujourd'hui une croissance exceptionnelle (estimations Dataquest 93: 15 000 cartes vendues par mois en France).
La plupart des cartes sont mises à la disposition du grand public pour environ deux mille francs.
Le son numérique n'est plus un luxe: ce sont les fabricants d'ordinateurs qui rentrent dans la danse en proposant des machines directement équipées pour le multimédia.

Stéphane MOREAU

3615 PCNOV

Périphériques

CARTE SOUNDBLASTER 16 ASP

Les cartes Soundblaster de Creative Labs ont contribué à l'établissement d'une norme sonore PC dès la fin des années 80. Il n'est donc pas rare de voir figurer sur la plaquette d'un jeu ou d'une application multimédia la compatibilité SoundBlaster comme une référence. Nous examinons ici le haut de gamme de la marque avec la carte 16 ASP (pour "Advanced Signal Processor"), les autres versions SoundBlaster différant par des options sur les connecteurs CD-ROM, la compression/décompression ou l'incapacité à traiter le signal sur 16 bits.

Celle-ci assure un échantillonnage en stéréo sur 16 bits de qualité CD (44,1 KHz), mais peut parfaitement travailler dans des fréquences moins larges et sur huit bits, pour des enregistrements de commentaires vocaux qui se satisfont de cette qualité en consommant d'autant moins d'espace sur le disque dur. Un système à double processeur (ASP+DSP) assure ici les conversions analogiques et numériques de l'enregistrement et de la restitution en temps réel, et effectue une compression/décompression dans les mêmes délais avec un ratio de 16 8 ou 18 4, aux normes CCITT. La sélection de l'enregistrement se fait sur deux canaux indépendants, l'un d'entre eux pouvant être l'entrée micro et l'autre l'entrée Line-In. En plus de ces entrées, on remarque une seconde entrée au niveau ligne pour le son d'un CD audio, un connecteur SCSI pour le CD-ROM et un port RS 232/joystick pour les jeux ou la connexion d'une interface Midi.

La carte est équipée d'un synthétiseur OPL3 20 voix à 4 opérateurs, qui utilise le procédé FM (synthèse à modulation de fréquence) mis au point par Yamaha. Elle est enfin pourvue d'une interface Midi compatible MPU-401 UART. Si l'on recherche des sons échantillonnés de haute qualité et une compatibilité General Midi, on peut ajouter la carte sonore Wave Blaster, qui possède 128 instruments, 64 percussions et 32 effets dans 4 Mo de sons issus de la synthèse Wavetable de E-MU systems. La Wave blaster se connecte directement sur les cartes 16 bits (cartes accolées). Elle est livrée en standard avec le séquenceur Cakewalk Apprentice for Windows.

Comme sur les autres modèles de la gamme, la carte 16 ASP est fournie avec microphone et câbles audio.

Le port d'entrée / sortie se configure sur la carte, tandis que les interruptions et les canaux DMA 8 et 16 bits sont paramétrés de façon logicielle et matérielle.

La carte est livrée avec de nombreux logiciels, parmi lesquels il faut citer le présentateur multimédia HSC Interactive SE (version limitée de HSC Interactive), PC Animate Plus (séquences de dessins 2D), l'utilitaire de synthèse vocale Monologue et la CD Player Windows, et les Creative Wave Studio et Sound'o'le, destinés à l'enregistrement, à l'édition et au mixage des échantillons, puis à leur intégration dans des applications compatible OLE. Pour tenir la carte au goût du jour, un logiciel de reconnaissance vocale Voice Assist vient de faire son apparition, fonctionnant en arrière-plan, il permet par 30 jeux de 1024 commandes vocales de contrôler des actions de l'environnement et de logiciels Windows en prononçant un simple mot. Un ensemble carte et logiciels tout à fait complet distribué en France par Guillemot pour environ 1950 F TTC.

SOUNDMAN 32 ORCHID

Récent acteur arrivé début septembre tambour battant dans le marché Multimédia, la Soundwave 32 d'Orchid présente tous les ingrédients nécessaires aux applications sonores sous Windows. Elle couvre les compatibilités SoundBlaster, Adlib, MPU-401, General Midi, MT-32 et MPC. Elle dispose d'une entrée au niveau ligne stéréo et d'une entrée micro dynamique dont la sensibilité se régule automatiquement, ainsi que d'un connecteur audio CD interne.

Deux sorties sont fournies, une au niveau ligne à connecter sur une chaîne Hi-Fi ou un magnétophone, l'autre préamplifiée à raccorder sur une paire d'enceintes amplifiées.

L'interfaçage est complet puisqu'on note la présence d'une double interface CD-ROM (Mitsumi et Philips/Sony) et d'une prise RS-232.

Côté synthèse, c'est un peu l'escalade avec 8 Mo de sons en ROM sur 24 voix suivant le principe de la Wavetable et un module 32 voix compatible MT-32.

Toutes les fréquences sont présentes en 8 et en 16 bits de 2 à 48 KHz, qualité employée sur les magnétophones numériques DAT.

Des modes Combos donnent le choix entre l'émulation MT-32 et Soundblaster pour les applications ludiques et pédagogiques, SoundBlaster et MPU 401 et General Midi, pour les jeux qui ne supportent pas le format MT-32, et le format compressé ADPCM (Adaptative Pulse Code Modulation) sur 16 bits pour les enregistrements disque dur.

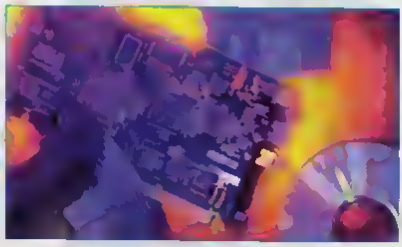
La Soundwave 32 est livrée avec les logiciels de présentation multimédia "Action!" et la table de mixage sous Windows Sound Impression.

Point non négligeable, un microphone et une paire de haut-parleurs complètent l'offre. Orchid propose le tout pour environ 2240 F TTC.

Périphériques

PRO AUDIO SPECTRUM 16 DE MEDIAVISION

Faisant suite aux modèles Pro Audio Spectrum et Plus, la carte Pro Audio Spectrum 16 de Mediavision corrige quelques petits défauts de ses aînées en présentant une qualité de restitution sonore accrue dans son rapport signal/bruit grâce à un filtre dynamique et à une fréquence d'enregistrement de 44,1 KHz. Elle échantillonne en stéréophonie et sur 16 bits, offre une polyphonie de 20 voix par le traditionnel synthétiseur FM 4 opérateurs Yamaha, dispose d'un connecteur SCSI et peut recevoir un adaptateur Midi DIN 5 broches sur son port RS-232/joystick. Un mixeur à même la carte règle les entrées CD, ligne et micro, sans oublier la sortie amplifiée 5 W. La Pro Audio 16 répond au format MPC, ainsi qu'à la compatibilité SouhaBlaster et Adlib. Quelques petits logiciels sous Dos, dont AudioLink, mixent et éditent les enregistrements réalisés avec les autres sources sonores. Mais les meilleurs produits se rencontrent côté Windows, avec une excellente finition. Le Mediavision Mixer présente une table de mixage dont le look rappelle les équipements professionnels. Elle mélange les différents niveaux d'entrée et corrige le signal à l'aide de potentiomètres rotatifs de balance, de graves et d'aigus. Le contrôle des niveaux est facilité par la présence d'un VU-mètre, l'écoute se sélectionne de façon indépendante par un bouton Mute coupant l'audition de la piste. Deux boutons d'effet présentent des fonctions de spatialisation élargissant l'image stéréophonique et un renforcement des graves et des aigus comparable au Loudness des amplis Hi-Fi. L'utilitaire Pocket Recorder remplace le programme standard sous Windows en ajoutant aux fonctions de lecture et d'enregistrement des outils d'édition et de réglage comme la sélection de la fréquence d'échantillonnage ou le nombre de voies. En prime, on trouve le package de présentation Multimedia Action! et le séquenceur Midi Voyetra Plus Junior. Distribuée par UBI Soft pour environ 1700 F TTC.



VIVA MAESTRO 16 VR

Mise sur le marché à la rentrée 93, la carte de Computer Peripherals distribuée par Apsylog se décline en deux versions, la plus évoluée présentant pour seule différence un module de reconnaissance vocale. Equipée de convertisseur 16 bits pour enregistrer et restituer l'audio en stéréo à 44,1 KHz, elle possède les entrées ligne et micro de rigueur, ainsi que le connecteur SCSI nécessaire au pilotage du CD-ROM et la prise RS-232 ouvrant aux applications Midi. Comme ses consœurs, les fréquences se commutent si besoin à 22,05 ou 11,025 KHz, le codage se faisant sur 16 ou 8 bits. La partie de synthèse est gratifiée d'un module stéréo 32 voies dont les sons répondent au format General Midi, ainsi que d'un module son FM 2 opérateurs 11 voix compatible avec les formats SoundBlaster et Adlib. Pas moins de six disquettes haute densité et autant de fascicules pour une partie logicielle plutôt chargée, dont la plus importante est dédiée à la reconnaissance vocale. Un bon point pour la simplicité du programme qui installe et configure la reconnaissance vocale. Le module de reconnaissance utilise une technologie multi-interlocuteurs qui assure une réponse indépendante de la voix ou de la vitesse d'élocution. Un premier logiciel aide à composer à partir de phonèmes (composantes phonétiques des mots) un mini-dictionnaire de 50 à 125 mots que la carte reconnaîtra lorsque vous les prononcerez. Des actions peuvent ensuite être déclenchées sous Windows à la réception de chaque mot, telles que la mise en italiques de caractères dans un traitement de texte ou la lecture de chiffres dans un tableur. L'ensemble est complété par un éditeur du module son 32 voies, un mixeur audio présenté sous la forme d'une mini-chaîne hi-fi, un lecteur de CD-ROM et un utilitaire de lecture de texte. La carte Maestro 16 distribuée par Apsylog est proposée pour environ 2250 F TTC, et sa version VR à 2950 F TTC.

Périphériques

CARTES ROLAND SCC-1 ET RAP 10

Roland est un intervenant un peu à part dans le domaine du multimedia, puisqu'il vient du monde de la musique et est plus connu pour ses synthetiseurs et ses claviers Il a pourtant su adapter à la mode informatique un de ses synthétiseurs best-seller, le SoundCanvas, qu'il présente sous la forme d'une carte ISA traditionnelle enfichable sur la carte mère de votre PC La processeur de son obtient une haute qualité de restitution sonore et un grand realisme par un jeu de ROMs contenant 24 Mo de sons echantillonnés et relus sur 16 bits Sur une base de 317 sons d'instruments et de 9 sets complets de batterie et de percussions, la SCC-1 assure une polyphonie de 24 voix simultanées Deux processeurs d'effets (réverbération et chorus) font varier l'espace sonore dans lequel les instruments évoluent Chaque instrument est radicalement modifiable par une série de paramètres jouant sur la texture même du son, sur son enveloppe, etc Contrairement aux autres cartes sonores, la SCC-1 possède en standard deux interfaces Midi au format DIN 5 broches et une sortie stéréophonique normalisee sur deux connecteurs RCA/Cinch, au lieu des prises mini-jacks 3 5 mm La SCC-1 est compatible MPU 401, MT-32 et General Midi, sa qualité sonore lui ouvrant la gigantesque bibliotheque de musique préenregistrée au format Midifile En revanche, il ne presente pas de fonctions d'enregistrement sur disque dur Cette lacune est comblée par la toute nouvelle carte RAP-10 Roland qui échantillonne en 6 et en 16 bits stéréo sur trois fréquences (11,025, 22,05 et 44,1 KHz), ce qui est amplement suffisant pour moduler sa consommation mémoire sur un disque dur L'enregistrement qui se fait sur une ou deux pistes offre 2 pistes mono ou une piste stéréo , la qualité audio est renforcée par la presence d'un filtre numérique Les niveaux d'entrée micro/ligne sont contrôlés par logiciel L'échantillon enregistré, il est possible de l'editer en modifiant en temps réel le niveau et les différents parametres du filtre, ainsi que le niveau d'effet affecte à chaque echantillon, le panoramique et la hauteur de l'échantillon Ses fonctions peuvent être contrôlées via le port joystick. Une prise d'entrée auxiliaire permet la connexion de différentes sources audio comme le CD-ROM, mixable en même temps que l'entree micro/ligne Sur la RAP-10, l'interface Midi au format MPU 401 est à raccorder comme d'habitude sur le port RS-232 de la carte Le module de sons est ici un peu moins riche mais d'aussi bonne qualité que celui du SCC-1, avec 128 sonorités échantillonnees sur 16 bits, 6 configurations rythmiques et de nombreux effets speciaux en provenance du SoundCanvas (bruitage, applaudissements, cris, etc) La polyphonie de ce module est de 26 voix Les sons prennent encore de l'ampleur grâce a un processeur d'effet numerique assurant réverbération, délai et chorus Pour piloter l'ensemble, Roland livre avec la carte le logiciel Audio Toolworks sous Windows et sa page écran divisée en quatre sections enregistrement et lecture des echantillons, lecture des Miditiles, réglage des volumes et contrôle de l'entree CD Une autre page se charge de l'édition des échantillons et de leur mise en séquence La supervision audio de l'ensemble se fait sur une table de mixage 18 pistes rassemblant les canaux Midi et les canaux audionumériques, avec volumes séparés, niveaux d'effet et panoramiques En option, Roland propose toute une panoplie de peripheriques dont les enceintes amplifiees MA-7/12/20, les claviers de commande Midi PC 150/200 MKII et une collection de chansons Midifile sur disquettes 3 p 1/2 Les cartes SCC-1 et RAP-10 sont distribuees par Guillard Musiques respectivement pour environ 4290 F TTC et 3890 F TTC

SOUNDMAN 16 LOGITECH

Après l'audioman, Logitech présentait au début de l'année la SoundMan 16, une "petite" carte 16 bits qui possède toutes les qualités d'une grande son stéréo 16 bits enregistrable de 2 Khz à 44 KHz, synthétiseur Yamaha OPL3 20 voix pour les jeux, compatibilité Soundblaster et Adlib et interface RS-232 au standard Midi MPU-401. On remarque un filtre passe-bas qui travaille de 4 KHz à 20 KHz, apportant une amélioration nette du rapport signal/bruit L'enregistrement de multiples sources externes est assuré par une entrée micro, ligne ou CD audio En sortie, une mini-amplification delivre deux fois 4 Watts par canal Tous ces connecteurs sont au format adoptés par presque tous les fabricants de cartes audio, le mini-jack 3 25 pouces En revanche, pas de connecteur SCSI pour recevoir la liaison avec le lecteur CD-ROM Bien que les applications logicielles n'oublient pas MS-DOS, l'essentiel est présent sous Windows avec un programme de mixage mélangeant les sons en provenance du CD, du synthétiseur interne, du micro et de l'enregistrement disque dur, réglant les graves et les aigus En complément, une bibliotheque de clips sonores numériques incluant effets sonores et fichiers de musiques Midi démontre les capacités de la carte Une carte multimédia de base, sans option superflue mais simple à installer Mais l'économie

ne se fait cependant pas au détriment de la qualité sonore La Soundman 16 est commercialisee par Logitech pour environ 1490 F TTC, ce qui représente un bon prix d'appel

TABLEAU DES CARTES SONS

MODELE	SOUNDBLASTER 16 ASP	PRO AUDIO SPECTRUM 16	VIVA MAESTRO 16 VR	SOUNDMAN 16	SOUNDMAN 32	SCC1 ET RAP 10
MARQUE	Creative technologies	Mediavision	Computer Peripherals	Logitech	Orchid	Roland
DISTRIBUE PAR	Guillemot	Ubi Soft	Apsylog	Logitech	Orchid	Guillard Musiques
FONCTIONS SYNTHE	FM 4 OPL3 20 voix	FM 4 OPL3 20 VOIX	Sound ROM 32 voix et FM 2 OP 11 voix	FM 4 OPL3 20 voix	8 Mo ROM wavetable 24 voix	PCM Roland SoundCanvas
ECHANTILLONNAGE	8 ou 16 bits stéréo	8 12 ou 16 bits stéréo	8 ou 16 bits stéréo	8 ou 16 bits stéréo	8 ou 16 bits stéréo	8 ou 16 bits stéréo
FREQUENCES	de 5 à 44,1 KHz	de 2 à 44 1 KHz	de 6 à 44 1 KHz	de 2 à 44 1 KHz	de 2 à 48 KHz	11 025, 22,05 et 44 1 KHz
INTERFACE CD-ROM	Oui	Oui	Oui	Non	Oui (x2)	Non
INTERFACE MIDI	RS-232	RS-232	RS-232	RS-232	RS-232	Din
COMPATIBLE AD LIB SOUNDBLASTER	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
COMPATIBLE MPU 401 / MT-32	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
COMPATIBLE GM	Non	Non	Oui	Non	Oui	Oui
CONNECTEURS 1	joystick/Mic/ CD/Line	joystick/Mic/ CD/Line	joystick/Mic/ CD/Line	joystick/Mic/ CD/Line	joystick/Mic/ CD/Line	joystick/Mic CD/Line
CONNECTEURS 2	Sortie HP 4 W/ Wave Blaster	Sortie HP 4 W	Sortie HP 4 W	Sortie HP 4 W	Sorties HP 4 et Line Out	LineW Out RCA (SCC-1) et Line Out (RAP-10)
LOGICIELS	HSC Interactive PC Animate/Monologue Wavestudio/Soundo'le Mosaic/SBTalker	Echantillonneur et Mixeur Midi	Voice recognition Stereo Wave editor CD Audio Player AudioMixerMidi Sequencer Text to SpeechSynth	Mixeur et Player Windows	Wired for Sound Action! Sound Impression	Roland Audio Toolworks Windows
PRIX	1950 F TTC	1700 F TTC	2250 F TTC (Maestro 16) 2950 F TTC (Maestro 16 VR)	1490 F TTC	2240 F TTC	4290 F TTC (SCC-1) 3890 F TTC (RAP-10)

Décompactage
Plus de 3 Mo de fichiers !

Tout devrait être automatique, facile, simple... Taut a été pensé pour vous, utilisateur novice et pourtant, vous n'arrivez pas à lire les fichiers de la disquette accompagnant votre magazine!

Pas de panique! Prenez votre temps. Le contenu de la disquette de PC Novice est optimisé (qualité et quantité) afin que vous puissiez apprécier le rapport qualité/prix. En conséquence, sur le plan quantitatif, nous cherchons à vous offrir + de 3 000 kilo-octets de fichiers alors qu'aujourd'hui les disquettes d'un usage courant atteignent un maximum de 1 440 kilo-octets, soit un peu moins de la moitié de ce que nous avons à coeur de vous offrir. Comment y arrivons-nous? Par un procédé informatique baptisé "décompactage". La capacité physique de la disquette n'a pas changé, en revanche les fichiers ont été compactés (compressés si vous préférez, comme lorsque vous remplissez une valise ou maximum de sa capacité). Le compactage rend les fichiers inutilisables en l'état. Il faut procéder à une opération inverse, le décompactage, pour retrouver les fichiers dans leur état initial, exploitables par l'ordinateur.

La disquette de PC Novice n°7 contient des images, des utilitaires et des jeux.

FLI.EXE: 3 animations et visualiseur sous DOS,

SCREEN.EXE: un "snappeur" d'écran,

GAGS.EXE: une collection de surprises pour Windows,

FONTES.EXE: de quoi créer de beaux documents.

CLIPARTS.EXE: illustrez vos cartes de visite,

GINRUMMY.EXE: un jeu de cartes "made in USA",

WINWAY.EXE: le cousin de "Dungeon and Dragons" sous Windows,

NEXIPUZZ.EXE: mettez vos neurones à rude épreuve

IMAGES.EXE: 5 images de synthèse et SVGA pour les visualiser.

LEGENDES.WRI: un fichier pour Write qui reprend les légendes tronquées de PC Novice N°6.

LEGENDES.TXT: le même fichier, mais en ASCII pour le lire avec Virgule par exemple.

Pour décompacter un fichier, il faut taper son nom suivi de la référence du lecteur ou doit s'effectuer le décompactage. Par exemple, pour décompacter les images et les écrire sur le disque C, il faut taper la commande suivante

A:IMAGES C:

Les fichiers et le logiciel SVGA contenus dans l'archive s'installent alors dans le répertoire

C:\IMAGES

Il est possible de décompacter un fichier sur une disquette (lecteur A ou B), à condition que celle-ci ait suffisamment de place libre. Par exemple, pour décompacter IMAGES.EXE sur la disquette se trouvant dans le lecteur B, taper la commande suivante

IMAGES B:

Contactez-nous

La disquette du mois est votre disquette. Elle doit contenir ce qui vous intéresse. Aussi n'hésitez pas à nous écrire pour nous dire ce que vous voulez comme jeux, utilitaires, images, sons, etc.

Que faire si la disquette ne fonctionne pas?

Mon ordinateur refuse de lire votre disquette. Que faire ?

La disquette du mois est une disquette Haute Densité 1,44 Mo. Si vous avez un lecteur 3,5 pouces 720 Ko, il ne peut lire une disquette HD. Dans ce cas, renvoyez-nous la disquette du mois et deux disquettes formatées sur votre machine, pour que nous y mettions les fichiers. Ce service est gratuit. Vous pouvez aussi aller chez un ami ou dans une boutique pour transférer le contenu de la disquette HD sur deux disquettes 720 Ko.

Le décompactage commence correctement, puis s'arrête brutalement. Que se passe-t-il ?

Pour décompacter un fichier, il faut avoir une place disque libre équivalente à environ trois fois la taille du fichier. Par exemple, pour décompacter un fichier de 200 Ko, il faut avoir au moins 600 Ko de libre sur votre disque dur. Si ce n'est pas le cas, le décompactage va commencer puis s'arrêter par manque de mémoire.

Encore quelques consignes

Lisez attentivement la description des programmes avant de nous contacter. Certains logiciels nécessitent une mise en oeuvre un peu complexe pour être utilisés correctement. Il faut toujours lire la documentation d'un programme avant de s'en servir.

Enfin, certains fichiers ont pu être altérés lors de la duplication.

C'est rare, mais cela peut arriver quand on duplique plusieurs dizaines de milliers de disquettes. Dans ce cas, contactez-nous pour signaler le problème en nous appelant entre 14 et 17 heures.

La Rédaction

Les images du mois

Un scintillement de couleurs

Votre écran fait mauvaise mine? Offrez-lui de superbes images et découvrez ensemble les beautés du graphisme informatique. Parfois, l'art et l'ordinateur fusionnent pour ne former plus qu'un, précurseur des formes artistiques du futur!

La disquette PC Novice N°7 contient 5 images VGA 256 couleurs. Ce sont des images de synthèse. Elles ont été dessinées par un ordinateur à partir d'une forme définie par un graphiste. La technique qui permet de générer des images quasi-réalistes à partir d'un ensemble de formes élémentaires s'appellent le Ray-Tracing. C'est pourquoi les spécialistes en informatique graphique diront que les images du mois sont des images en Ray-Tracing. Cette technique a beaucoup d'avenir devant elle. Elle a notamment été utilisé pour produire les effets spéciaux des films Terminator II et Jurassik Parc.

Attention, pour visualiser ces images, il faut impérativement posséder une carte VGA. Heureusement, cela fait près de deux ans que tous les PC sont vendus avec des cartes VGA. Si vous êtes le possesseurs d'une machine ancienne équipée d'une carte CGA ou EGA, il est temps de penser à renouveler votre équipement informatique.

Image PIECE2

L'une des inventions de l'art moderne sont les images miroirs. Il s'agit d'oeuvres abstraites dont la signification n'est pas la même pour

Si vous ne possédez pas de logiciels de dessin supportant le format graphique BMP, vous pouvez utiliser l'utilitaire SVGA fourni avec les images. Son utilisation est extrêmement simple. Il affiche une liste des images présentes sur le disque dur. Pour afficher une image, il suffit de sélectionner son nom et de presser sur la touche [Entrée]. Ce programme est conçu pour fonctionner sous DOS, mais peut être utilisé sous Windows. Une explication complète de son utilisation a été publiée dans le numéro 5 de PC Novice.

tout le monde. D'une certaine manière, on peut dire qu'elles n'ont pas de signification propre. Ce sont les spectateurs qui les interprètent selon leurs expériences et leurs sensibilités. Selon les personnes, une forme tortueuse peut évoquer une violente dispute, un flocon de neige ou un accident de la route. C'est la même chose que de regarder un nuage et d'essayer de voir à quoi il ressemble. Le fameux test des tâches d'encres, très utilisé par les psychologues pour déterminer la personnalité de leurs patients est une variante des images miroirs. L'image PIECE2 fait plus ou moins partie de cette catégorie d'objets. L'auteur de cet article trouve qu'il ressemble à un cerveau enfermé dans une cage et doté de deux yeux pour percevoir son environnement. Voyez-vous la même chose?

Image PLANET

Les premières fusées et les satellites artificiels ont permis de découvrir l'image que notre Terre offre à l'univers. C'est une vision d'une grande beauté qui fait fi des barrières géographiques artificielles et des prétentions territoriales! L'image PLANET est la version artistique d'une photo spatiale. En fait, en la regardant bien, on se rend compte que les continents ne sont pas tout à fait les mêmes que de nos jours. On aperçoit la forme du continent américain, à l'envers et légèrement déformé. Il s'agit probablement d'une vision issue d'un passé ou d'un futur éloigné. A moins qu'il ne s'agisse de l'image d'un autre monde que le nôtre et que le fait d'y trouver une forme ressemblant à un de nos continent ne soit une manifestation de l'effet miroir!

Image RUBY2

Les effets de lumière et la transparence sont faciles à reproduire avec les images de synthèse. La réalisation d'une pierre précieuse est une chose aisée à faire. L'image RUBY2 est un magnifique rubis. En l'examinant avec attention, vous pouvez vous apercevoir qu'il n'est fait que de surfaces géométriques élémentaires et d'un effet de transparence. C'est un objet

Visualisation des images

Une fois les images installées sur le disque dur, vous pouvez les visualiser et les utiliser. Elles sont stockées dans des fichiers au format graphique BMP. C'est un format très utilisé, surtout par Windows. Les images peuvent être visualisées avec des programmes de dessins comme Paint Brush (fourni gratuitement avec Windows), Paint Shop Pro, Photo Styler, etc.

Exploitez les ressources de votre PC...

Pour recevoir un ou plusieurs exemplaires, adressez un chèque de 59 francs (48 +11 francs de frais de port) à

FC PRESS,
57, rue Danton
92300 Levallois-Perret

(Indiquez au dos du chèque le numéro demandé)

Graphisme

L'image SOLID4D est incroyablement réaliste. Difficile de penser que l'image est entièrement fabriquée par un ordinateur!

tres facile a definir avec un logiciel de Ray-Tracing. Un diamant ou une émeraude aurait été aussi simple a dessiner. Grâce a l'informatique, n'importe qui peut posséder un tresor digne de la caverne d'Ali-Baba. Dans un grand nombre de domaines, y compris en informatique, il est souvent plus difficile d'avoir une bonne idee que de la réaliser concretement.

Image SOLID4D

Les objets geométriques simples comme les sphères et les cônes donnent toujours un bon rendu visuel avec les techniques d'imagerie de synthese. C'est encore mieux avec des surfaces reflechissantes et plusieurs sources lumineuses. Le degre de realisme de l'image SOLID4D est incroyable. Pour un peu, on à l'impression que les objets sortent de l'ecran. Ce sont les multiples reflets qui donnent ce realisme. Le principe du Ray-Tracing consiste a determiner et recalculer la trajectoire de chaque rayon. C'est pourquoi tous les reflets de l'image sont reconstitues. Le calcul d'une image prend du temps. Celle-ci a probablement necessite plusieurs jours de calculs sur un 486 rapide.

Image SPIDER2

La creation de monstres est un passe-temps assez repandu chez les createurs d'images informatiques. Il s'agit essentiellement de creatures fantastiques comme les dragons, les licornes, les loups-garous et les vampires. L'image SPIDER2 est un peu differente de la tradition, puisqu'il s'agit d'une araignee. Est-ce une créature gigantesque ? A-t-elle une taille normale ? Il est impossible de repondre à cette question, car l'image ne contient aucun element de reference permettant d'etablir so t
aille. En tous cas, c'est une bestiale impressionnante. Heureusement, les couleurs du corps et des pattes ne sont pas effrayantes. C'est probablement voulu por le createur de l'image.

Patrick Leclercq

Image RUBY2. Beaucoup de gens sont attires par une pierre precieuse de cette taille et de cette splendeur!

Décompactage des images

Les images sont stockees sous une forme compressee dans le fichier IMAGES.EXE qui se trouve sur la disquette. Insérez la dans le lecteur de votre ordinateur. Si vous utilisez la commande DIR A: vous verrez apparaître le programme executable IMAGES.EXE. Pour le decompacter, il suffit, à l'apparition de C:\> de taper la ligne suivante :
A:IMAGES C: puis valider avec [Entree].
Le repertoire contenant les images se creera alors automatiquement sur le disque dur C:.
Il faut environ 1600 Ko de place disponible sur le disque dur pour que les images puissent s'installer correctement. Si une erreur de type "Write Error" se produit, c'est que vous n'avez pas assez de memoire sur votre disque dur. Dans ce cas, effacez quelques fichiers inutiles et recommencez l'operation.

EnVision Publisher (II)

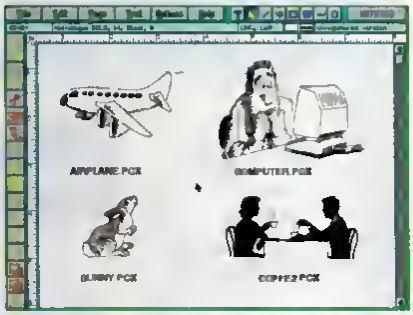
Illustrez vos documents !

Pour créer des documents de qualité professionnelle et leur donner un look particulier, il n'existe rien de mieux qu'une image. La PAO permet de mélanger textes et graphisme avec une grande facilité. Une bonne illustration est toujours préférable à un long discours!

La PAO est une technique qui permet d'utiliser la puissance de l'informatique pour réaliser des documents imprimés d'une qualité professionnelle. En quelques années, elle a complètement bouleversé le travail des imprimeurs.
Grâce à la PAO, une configuration informatique de base, ne comprenant qu'un PC et une imprimante, peut se transformer en une véritable imprimerie. La réalisation de cartes de visites, de plaquettes publicitaires, de beaux rapports, voire même de petits journaux est désormais possible pour un simple particulier.
La disquette du numéro 6 de PC Novice contenait EnVision, un logiciel simple d'emploi, convenant parfaitement à l'initiation à la PAO.

Le format graphique PCX

Le format PCX fut l'un des premiers formats graphiques PC. Il a été très utilisé, notamment dans les programmes de bureautique. La plupart des cliparts existants sont disponibles uniquement dans le format PCX. Le logiciel EnVision ne peut utiliser que des images PCX.



Voici quelques-uns des cliparts fournis sur la disquette du mois. De quoi illustrez agréablement vos documents!

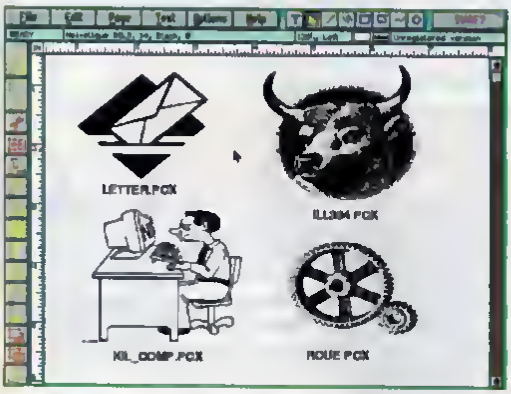
Un article d'utilisation expliquait comment réaliser de petits documents. Dans ce numéro, nous allons plus loin en vous montrant comment intégrer des images dans vos créations.

Un bref rappel

Comme nous l'avions vu, le principe de la PAO consiste à découper un document en une série de rectangles.
Chaque rectangle peut contenir un texte. Afin d'obtenir une belle présentation, il est possible de modifier la taille d'un rectangle ou de changer sa position d'affichage. Les textes peuvent être affichés dans diverses formes et dans différentes tailles. En mixant astucieusement les différents paramètres, on peut créer des documents lisibles et agréables à consulter.

Créez vos propres cartes de visite

Il est facile de créer une carte de visite avec un logiciel de PAO. Une carte de visite professionnelle est plus parlante si elle comporte un dessin ayant un rapport avec le métier ou la fonction de son propriétaire. Ce peut être un ordinateur pour un informaticien, un arbre pour un horticulteur, du blé pour un paysan, un boulon pour un mécanicien, une montre pour un horloger ...



Voici 4 des cliparts que nous vous proposons ce mois-ci.

Utilisation des Images

Un document est plus agréable à lire s'il est accompagné de quelques illustrations. Par exemple, un texte sur l'histoire de l'architecture est mis en valeur par l'image d'un temple grec ou d'une habitation du siècle dernier. Dans notre environnement dominé par l'image, un texte sans illustrations est un texte quasi-illisible! Vous pouvez créer les images par vous-même en utilisant un logiciel de dessin, ou utiliser des images toutes faites.

A part le côté esthétique, les images peuvent être utilisées afin d'aider à caler le texte. Les logiciels de PAO pouvant modifier la taille des images, il est possible d'agrandir ou de rétrécir la taille d'une image afin que la mise en page soit cohérente.

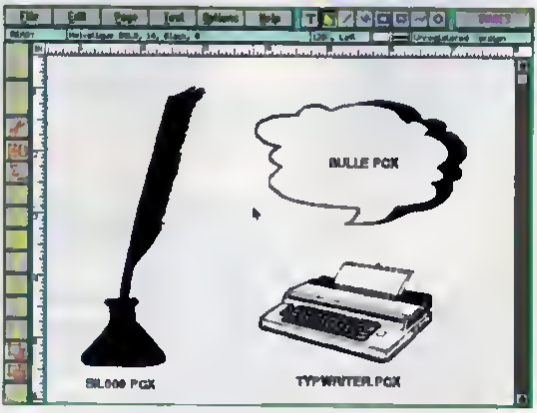
Une autre possibilité est le remplissage des espaces vides. Si une colonne de texte est trop courte, il se produit un effet de vide assez désagréable qui nuit à la présentation du texte. En plaçant une petite image à la fin de la colonne, on restaure l'harmonie de la page. Dans le jargon professionnel, ces petites images se nomment des "culs de bouteilles".

Qu'est-ce qu'un clipart?

Les cliparts sont des images en noirs et blancs conçus spécialement pour être intégrés dans des textes. Il en existe de toutes sortes. Personnages, animaux, arbres, voitures, avions, bateaux, constructions et scènes de la vie domestique sont des thèmes classiques. Il en existe des milliers! C'est l'idéal pour illustrer vos documents.

Nous en avons mis une dizaine sur la disquette N°7. Un vrai plaisir! Le mois prochain, nous vous offrirons une bibliothèque graphique contenant plusieurs centaines de cliparts différents, traitant des thèmes les plus variés.

Patrick Leclercq

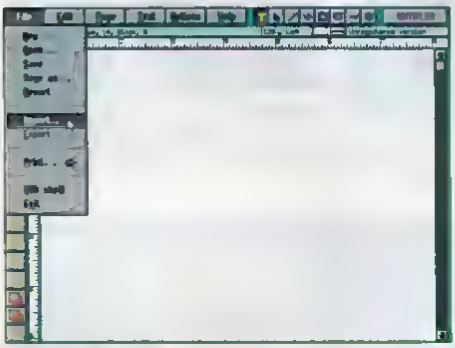


Un plumier, une machine à écrire et une bulle de bande dessinée. Autant de symboles qui ont un rapport avec la communication et la transmission du savoir (bien que ce soit un peu litigieux pour la bulle de BD!).

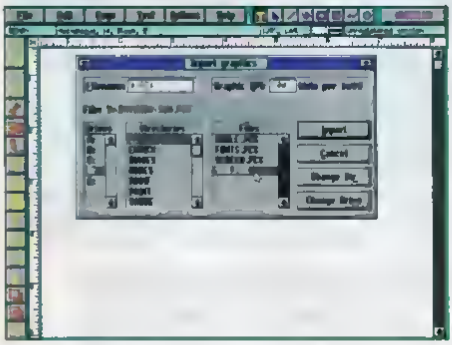
Bureautique

CHARGEMENT D'UNE IMAGE

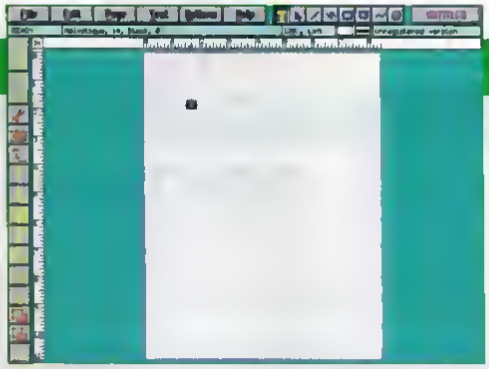
Voici le détail des operations a faire pour charger une image dans un document. Seules les images au format graphique PCX sont utilisables avec EnVision. Si vous possédez des images dans un autre format graphique (BMP, GIF, etc.), il faudra utiliser un convertisseur d'images ou un programme de dessin pour faire la conversion en PCX.



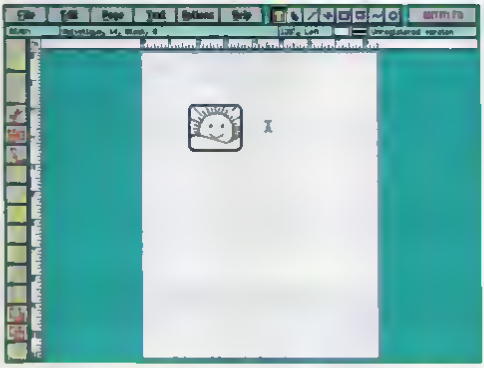
1) La fonction "Import..." permet de charger une image PCX dans le document courant.



2) Sélecteur de fichier de la fonction d'importation. Pour choisir l'image à charger, il faut cliquer rapidement deux fois sur son nom. Dans le cas présent, c'est l'image SUN.PCX qui vas être chargé. Pour changer de répertoire, il faut cliquer sur le nom du nouveau répertoire, puis cliquer sur le bouton "Change Dir". C'est la même chose pour le changement de lecteur de disque, à ceci près qu'il faut cliquer sur "Change Drive".



Lors du chargement d'une image, EnVision passe automatiquement en vision elargie et la souris prend la forme d'un appareil photo. Pour placer l'image a un endroit précis de la page, il faut y placer le curseur souris et cliquer une fois.



Une fois l'image affiché sur l'écran, le logiciel reste en vision élargie. L'encart "Affichage d'une image en entier" vous explique comment afficher l'image dans sa taille normale.

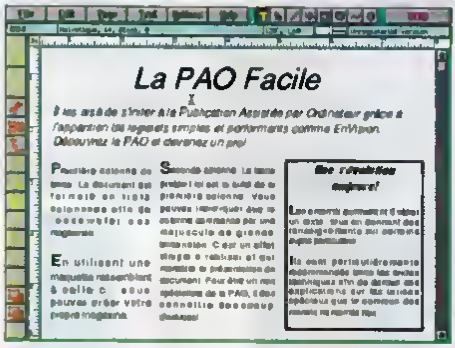
Modification de la taille d'une image

La taille des images peut être modifiée à volonté par le logiciel de PAO. C'est très pratique. Cela permet d'adapter la taille d'une image à la place libre laissée par un texte (ou le contraire!) Pour le programme, les images sont considérées comme des blocs quelconques. Le changement de taille d'une image se fait donc exactement de la même maniere que le changement de taille d'un bloc de texte. Ce sujet a été traité le mois dernier.

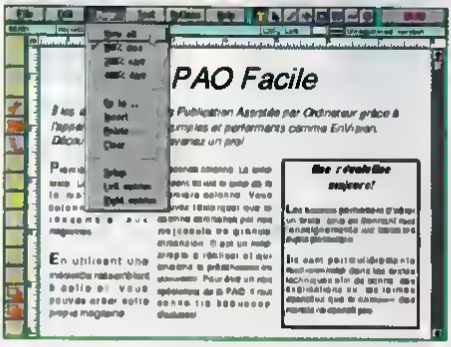
Bureautique

AFFICHAGE D'UNE PAGE ENTIÈRE

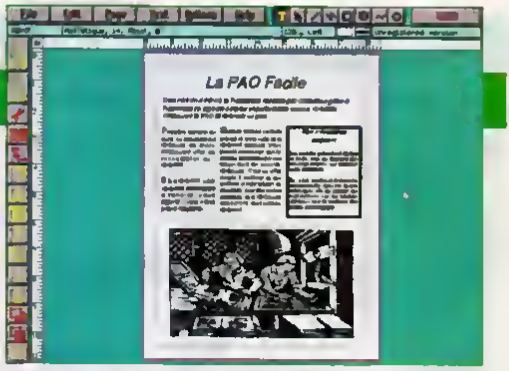
L'image affichee sur l'écran ne représente que la moitié de la page en cours d'édition Si toute la page etait affichee, le texte serait trop petit pour etre lisible Il est cependant tres utile de pouvoir visualiser la page entière Cela permet de verifier si le travail a été bien fait et si le résultat est esthetique Pour ce faire, EnVision possede une fonction de zoom



1) L'image de travail de EnVision ne recouvre que le haut de la page. Qu'y-a-t-il en dessous du texte ?



2) En cliquant sur l'option "View All", on indique au programme qu'il doit afficher la totalité de la page de travail.



3) Le programme affiche la totalité de la page de travail. On constate que le bas de la page est occupé par un dessin.

4) Il est impossible d'utiliser la vision élargie pour faire un travail de precision, les textes étant trop petits. Pour revenir à l'affichage normal, il faut cliquer sur l'option "100% size".

Les cliparts de la disquette

La disquette PC Novice N°7 contient 18 cliparts que vous pourrez utiliser dans vos documents Insérer la disquette dans le lecteur de votre ordinateur Si vous utilisez la commande DIR A vous verrez apparaître le programme executable CLIPARTS EXE Ce programme contient l'ensemble des fichiers compactés de votre jeu Pour le decompacter, il suffit, a l'apparition de C \> de taper la ligne suivante

A.CLIPARTS C puis valider avec [Entree]

Le repertoire contenant les images se creera alors automatiquement sur le disque dur C Les cliparts sont tous dans le format graphique PCX. Vous pouvez les regarder en utilisant le logiciel de visualisation SVGA fourni avec les images du mois

EnVision par l'exemple

Cas pratique

Problème: deux films sur une cassette de quatre heures. Impossible d'utiliser la jaquette du magazine téléé, et le stylo bille n'est pas du plus bel effet. Solution: la P.A.O.

La Publication Assisté par Ordinateur ne sert pas uniquement à la mise en page des journaux ou à la conception des affiches electorales, elle peut aussi rendre des services à la maison. De la carte de visite (huit par page A4) à la réalisation de jaquettes tous formats, l'ordinateur personnel (Personnal Computer) montre une fois de plus ses capacites. Pour commencer, attelons nous a la création d'une jaquette de cassette video petit format. L'opération se déroule en deux temps: d'abord la mise en forme du "patron", c'est-à-dire la jaquette vierge que vous sauvegarderez tel quelle, puis le remplissage, avec tous les textes necessaires au classement de vos films.

Le patron

Comme l'opération consiste à copier une jaquette du commerce, il tout évidemment commencer par en prendre les mesures: 19,5 sur 27 centimètres pour une boite petit modele. Cette surface est à diviser en trois, 12 cm pour chaque faces et 3 cm pour la tranche. La premiere chose a faire, c'est de délimiter les contours et les lignes de pliages de la jaquette. Une fois ces élements positionnés, la mise en place de cadres servira à mettre les textes en valeur. Ouvrez un nouveau document et placez la feuille en paysage (ou à l'italienne, ou encore en landscape pour EnVision). Pour s'épargner des coups de ciseaux superflus, considérons que deux des bords de la feuille nous servirons de côtes pour la jaquette. Commencez par tracer une ligne verticale a 27 cm du bord gauche et une ligne horizontale à 19,5 cm du haut de la feuille, utilisez un trait fin ou des pointilles (photo 1). Maintenant, tracez deux lignes verticales à 12 et à 15 cm (12+3) du bord gauche, elles representent les pliures de la jaquette (photo 2). Trois rectangles aux traits plus épais, placés environ a 2 cm des bords, donnent tout de suite meilleure allure à l'ensemble (photo 3). Voila, le patron est termine, vous pouvez le sauvegarder. Il servira de base de départ pour toutes vos jaquettes. Passons à présent a l'écriture et à la mise en page du texte.

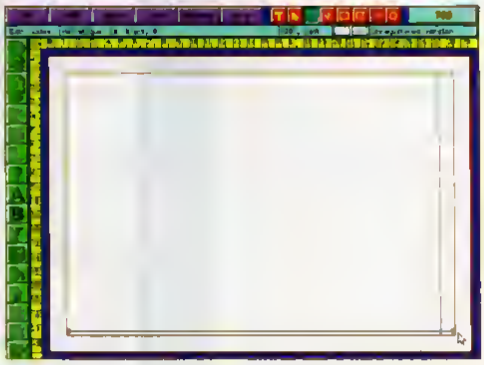


Photo 1: positionnement des bords de la jaquette, attention à faire des traits bien droits.

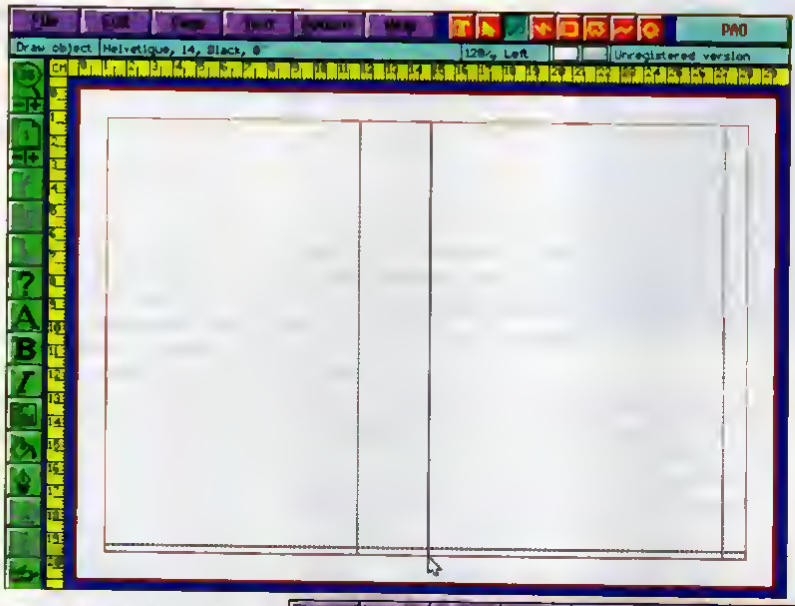


Photo 3: placement des marques de pliure.

Le texte

Le ou les titres se placent logiquement dans le cadre de droite, ouvrez une fenêtre de texte à l'intérieur de celui ci (photo 4) Choisissez votre fonte préférée, sa taille, son aspect, et entrez les noms desires ; pensez à appuyer sur <Return> à chaque fois que vous desirez aller à la ligne (photo 5) Créez des blocs pour ajuster la taille des titres par rapport au cadre ou pour faire des modifications sur la fonte, vous pouvez, par exemple, décider d'un type de fonte suivant le genre du film (photo 6) Le

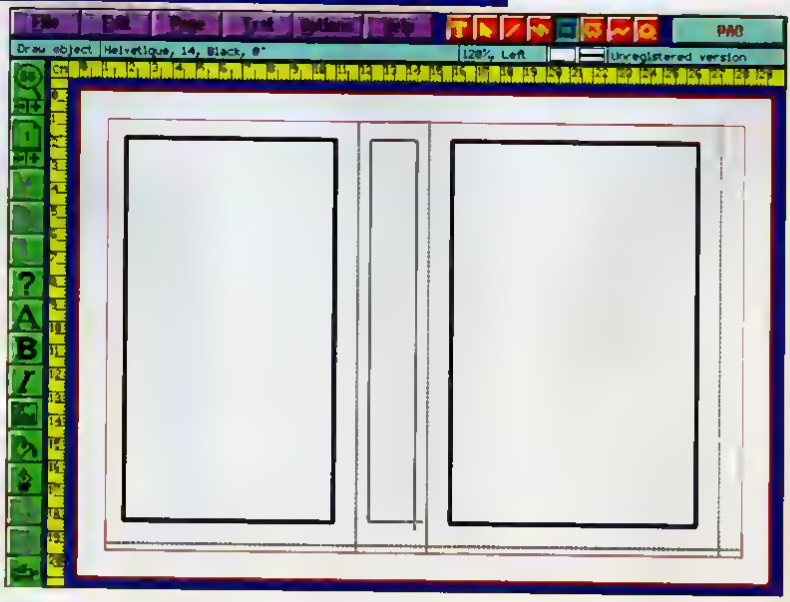


Photo 3: trois rectangles en 45 secondes, c'est facile et rapide.

cadre de gauche se remplit de la même manière, avec en général plus de renseignements, comme la durée, le réalisateur, les principaux acteurs ou ce que vous désirerez y mettre. Reste à remplir la tranche, qu'il est possible de faire de différentes façons (photos 7 et 8). Sur certains logiciels de P.A.O., il est possible de faire pivoter un texte autour d'un axe, permettant aisément de les placer verticalement sur la tranche. La jaquette étant terminée (photo 9), il ne vous reste plus qu'à l'imprimer, découper les bandes se trouvant en bas puis à droite, plier en suivant les pointillés et insérer dans le boîtier plastique. Vous pouvez la sauvegarder sous un autre nom, vous pourrez ainsi accéder directement aux jaquettes prévues pour un, deux ou trois films.

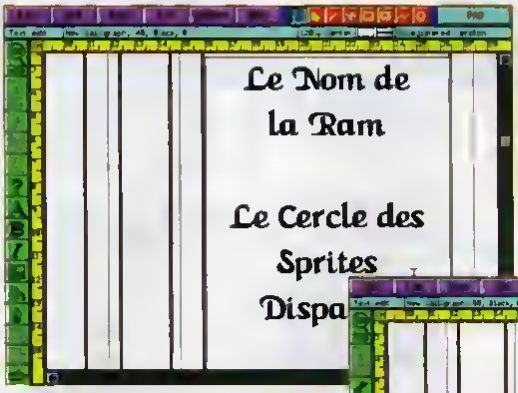


Photo 5: le mode centré est très utile pour ce genre de présentation.

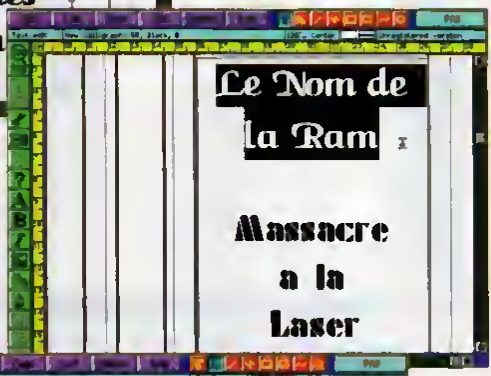
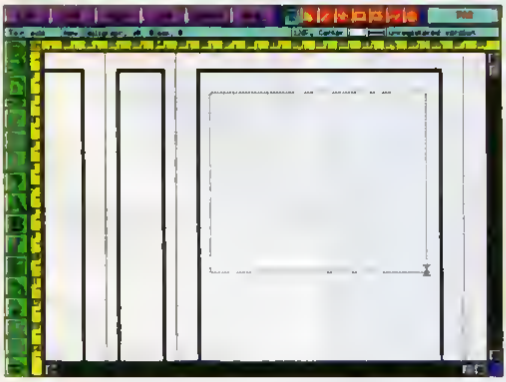


Photo 6: Amusez vous à personnaliser vos créations et à les rendre à votre goût.

Photo 4: les titres doivent s'inscrire dans le cadre, vous pourrez modifier plus tard la taille de la fenêtre de texte.



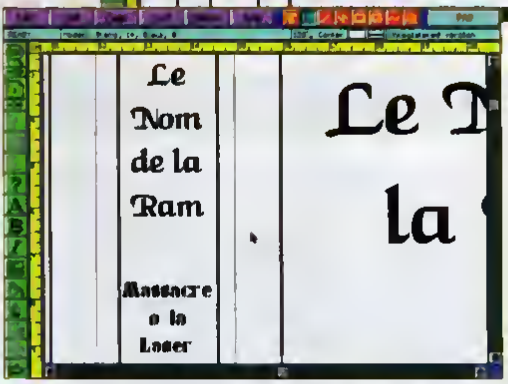


Photo 7: méthode la plus jolie, mais obligeant à couper les mots longs ou à écrire petit.

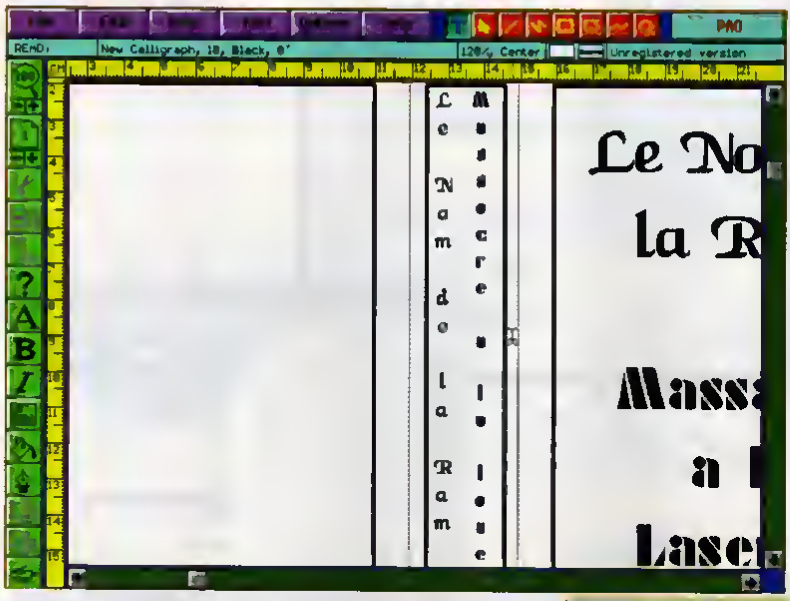


Photo 8: un <Return> entre chaque lettre, deux entre chaque mot.

Photo 9: l'exercice est terminé, importez si vous le désirez, un dessin en pcx pour embellir la jaquette.

grand format (21 x 29), audio (modèle à deux rabats), ou même cd (deux feuilles A4 nécessaires). Une ou deux importations de dessins (clipart) est toujours possible, et si vous avez la chance de posséder ou d'avoir accès à une imprimante laser le résultat final n'en sera que meilleur. Petite précision, dans notre exemple les textes sont courts, leur saisie n'a pas posée de problèmes, dans le cas de pages entières, il est plus intéressant de les taper à l'aide d'un traitement de texte (Virgule par exemple), puis de les importer dans le logiciel de P.A.O. De plus, la même réalisation avec un autre programme ne sera différente que dans quelques détails, comme l'aspect ou l'emplacement des icônes (photo 10). N'oubliez pas que EnVision est un shareware, vous devez régler les droits pour pouvoir l'utiliser régulièrement et pour avoir accès à toutes ses possibilités. Bonne publication.

Laurent-Xavier LAMORY

Photo 10: à peu près la même chose, avec Pageplus sous Windows.

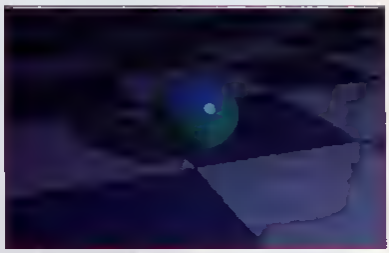
Conclusion

A partir de ce modèle, vous allez pouvoir réaliser tous les modèles de jaquettes, vidéo

Animations graphiques

Dessins animés sur PC

Vous aimez le graphisme? Vous ne ratez jamais un dessin animé à la télévision? Vous serez donc heureux d'apprendre que votre machine est capable d'afficher de superbes animations. Admirez les images et plongez dans l'informatique du futur.



Le fichier BOUNCE.FLI contient l'animation d'une petite balle rebondissant sur un damier.

L'illusion de mouvement d'un film ou d'un dessin anime est realise par la succession rapide d'une serie d'images fixes Cette technique est parfaitement utilisable avec un ordinateur Le logiciel américain AutoDesk 3D Studio permet de réaliser des sequences animees en combinant plusieurs images les unes après les autres De nombreux artistes l'ont utilise pour créer de petites animations, veritables oeuvres d'art informatique

Les fichiers FLI

Les animations d'AutoDesk 3D Studio sont stockées dans des fichiers portant l'extension FLI Il existe dans le domaine public un grand nombre de FLI. Leurs tailles varient entre quelques dizaines de Ko à plusieurs dizaines de Mo Nous avons mis trois petits FLI sur la disquette du mois Pour que vous puissiez les admirer, nous leur avons adjoint un petit programme de visualisation

Un peu de technique

Si les fichiers FLI ne contenaient qu'une serie d'images fixes, ils prendraient vite une taille monstrueuse Et ceci, même si chaque image est compressee Les concepteurs de FLI ont imagine une technique astucieuse Les images sont compressés les unes par rapport aux autres Le fichier ne contient que ce qui diffère d'une image à l'autre Cela permet d'economiser de la place memoire

La vérité sur les animations

Les sequences animees ne sont pas très utilisees dans les programmes actuels Le stockage d'une animation consomme une place memoire enorme, disproportionné avec les capacites mémoires actuelles des PC Il est techniquement possible de realiser de petites animations, mais on se heurte vite a la bar-

Décompactage des animations

Sous DOS, inserer la disquette PC Novice n°7 dans le lecteur de votre ordinateur Si vous utilisez la commande DIR A vous verrez apparaître le programme exécutable FLI EXE Ce programme contient l'ensemble des fichiers compactes des animations et le programme de visualisation Pour le decompacter, il suffit, à l'apparition de C \> de taper la ligne suivante
A.FLI C puis valider avec [Entree]
Le repertoire contenant les fichiers des animations se creera alors automatiquement sur le disque dur C

Graphisme

Le fichier GEARS2.GIF est un petit film "industriel" qui montre le fonctionnement d'une machine.

rière de la mémoire. Les animations fournies sur la disquette N°7 ne durent que quelques secondes. Elles sont très astucieusement conçues pour boucler sur elles-mêmes, de manière à donner l'impression de durer longtemps. Ce n'est hélas, qu'un trucage!

A la rédaction, nous possédons une belle collection d'animations FLI, qui durent assez longtemps. Leurs tailles dépassent souvent les 10 Mo, ce qui représente environ 7 disquettes du mois.

Animations et jeux

Les jeux contiennent souvent de belles animations. Les personnages marchent, courent, sautent en l'air. Les avions traversent l'écran et lâchent des bombes. Les explosions sont superbes et réalistes, etc. Tout cela est possible parce que les programmes de jeux possèdent une bibliothèque d'objets graphiques dont ils se servent pour fabriquer toutes les animations. Si vous regardez attentivement un jeu, vous allez vous apercevoir que ce sont pratiquement toujours les mêmes avions, les mêmes décors, les mêmes ennemis, les mêmes explosions, les

Visualisation des animations

Le logiciel FLISHOW est un programme capable de visualiser sur l'écran les animations stockées dans un fichier au format FLI. Son utilisation est des plus simple. Il faut taper son nom, suivi du nom du fichier à visualiser. Par exemple, pour afficher le fichier CANADA2.FLI, il faut taper la commande

FLISHOW CANADA2.FLI

Attention, il faut taper le nom du fichier sans omettre l'extension FLI. Sinon cela ne fonctionnera pas.

Graphisme

Le multimédia

Le multimédia est un terme tres a la mode Les ordinateurs multimédias sont censés être capable de manipuler aussi facilement les images que les sons C'est loin d'etre vrai Les PC actuels ne sont pas encore assez puissant pour pouvoir gérer en temps réel de vrais séquences vidéos, sans parler de la place mémoire énorme que cela nécessite Les vendeurs de matériels informatiques font la promotion du multimedia de manière à faire croire qu'avec leurs produits, un ordinateur se transforme en une régie video complete Si c'etait le cas, on se demande pourquoi les studios de productions engouffrent des sommes monstrueuses pour équiper leurs salles de montages videos!

mêmes personnages, les mêmes vehicules, etc Cette technique de collage convient bien a la realisation des jeux, mais ne peut être utilisé dans tous les cas

Utilisation des animations

Les séquences d'animations sont surtout utiles pour toutes les tâches de formation Par exemple, on peut imaginer des logiciels éducatifs illustront un cours par de petits films durant une ou deux minutes La plupart des logiciels professionnels sont maintenant fournis avec une aide integree, c'est-à-dire qu'il suffit de presser sur un bouton pour avoir une explication détaillee sur une commande du logiciel L'aide serait beaucoup plus claire si elle était accompagnee d'une petite animation montront l'effet concret de la commande

Il existe des encyclopédies graphiques comprenant quelques animations Elles sont cependant tellement volumineuses (entre 600 et 2000 Mo) qu'elles ne sont commercialisees que sur CD-ROM

Rappelons que les CD-ROM sont la version informatique des disques lasers Un seul CD-ROM peut contenir jusqu'à 680 Mo d'informations

Pour utiliser une encyclopedie informatique, il faut donc posseder un lecteur de CD-ROM, ce qui n'est pas a la porté de tous

Heureusement, les prix baissent et on trouve actuellement des lecteurs d'entree de gamme pour environ 1 500 francs

Et le futur?

La puissance des ordinateurs et la diffusion massive des lecteurs de CD-ROM devrait entrainer l'apparition de nombreux programmes utilisant des animations graphiques Mais cela ne se fera pas avant deux ou trois ans

Pour l'instant consolez-vous en regardant les petites (et neanmoins superbes) animations que nous vous offrons

Patrick Leclercq

Le drapeau canadien en train de flotter au vent. Tous nos amis canadiens apprécieront l'animation CANADA2.FLI

Boutique PC NOVICE FC Press

Nourrissez votre PC...

DUKE NUKEM
L'action garantie!
Ce jeu vous transporte hors des frontières connues de notre univers. Votre mission, si vous l'acceptez, est de stopper le Dr Proton dans son désir insatiable de destruction.
(Configuration minimum: 640 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur) Réf: 100001 - 39 F.

CHESS & BRIDGE
Patience et stratégie
Ce pack propose une sélection de 3 logiciels "cérébraux". Bridgepal: un bon moyen de découvrir et jouer au Brigde.
Ed's Chess: battez l'ordinateur sur son propre échiquier?
Patience 10: les réussites de nos grand-mères enfin sur écran.
(Configuration minimum: 256 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur) Réf: 100002 - 39 F.

COMMANDER KEEN IV
Une aventure explosive
Ce logiciel, grand classique du jeu d'aventure graphique, va vous éblouir par ses effets sonores. Explorez de nombreux lieux et villes pour débusquer les Shikadi, véritables terroristes du cosmos. Halte au feu.
(Configuration minimum: 640 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur) Réf: 100003 - 39 F.

WARHEADS FOR WINDOWS
Défendez la cité
Premier jeu de notre collection développé pour Windows. Aux commandes des canons de vos forteresses, éliminez les missiles ennemis avant qu'ils ne détruisent vos villes. Enfin un moyen de faire monter l'adrénaline entre deux sessions de Write!
(Configuration minimum: Windows 3.0 ou 3.1 et une souris). Réf: 100004 - 39 F.

ARCADE GAMES
Mettez le paquet!
Ce pack composé de 3 disquettes vous propose 9 logiciels. Du jeu d'arcade à celui de stratégie en passant par le Ball-Trap: des heures de loisirs en perspective. Composition: Commander Keen I, Commander Keen IV, Duke Nukem, Captain Comic, Dark Ages, Shooting Gallery, Moraff's Blast, Caddiehack Golf et Scorched Earth.
(Configuration minimum: 256 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur) Réf: 100005 - 78 F

Autres titres disponibles :

JUNGLE OF DOOM
Un jeu d'aventure graphique avec animation en 3D.
Vous devez aider Hugo à trouver l'antidote destiné à sauver Penelope d'une piqure mortelle d'araignée.
(Configuration minimum: 380 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur) Réf: 100006 - 39 F.

SCORCHED EARTH
Un jeu de stratégie qui vous entraînera dans un combat contre 9 adversaires. Vous disposez d'une batterie d'armes plus sophistiquées les une que les autres. Saurez-vous faire front?
(Configuration minimum: 640 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf: 100007 - 39 F

DARK AGES
Vous êtes le Prince du Grand Royaume. Pour accéder au trône, il vous faudra batailler pour récupérer ce qui vous revient de droit.
Relevrez-vous le défi? Un très grand classique du genre.
(Configuration minimum: 512 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf: 100008 - 39 F

CAPTAIN COMIC
Voici le Super Héros. Aidez-le à retrouver les trésors cachés sur la planète Omeoc dérobés de la planète Tambi? Le challenge n'est pas facile.
(Configuration minimum: 256 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur) Réf: 100009 - 39 F

PINBALL & BREAKOUT
Les bornes d'arcade à la maison: 3 jeux sont proposés: Moraff's Blast 1 (un casse-briques coloré), Moraff's Pinball (jeu de flippers), et Poker Solitaire (jeu de réussite). Ambiance garantie.
(Configuration minimum: 380 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf: 100010 - 39 F

GAMES OF STRATEGY
Un super pack de 7 logiciels orientés stratégie: Caddiehack Tour (jeu de golf), Patience 10, Ed's Chess, PC-Gammon, Mah-Jong, Double Blocks et Cribbage Partner. Préparez vous pour la bataille.
(Configuration minimum: 380 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur) Réf: 100011 - 59 F

CASINO GAMES
Un pack de 5 logiciels pour flamber! Retrouvez l'ambiance de Las Vegas sur votre écran. Blackjack, Casino Variety (roulette, baccarat, jeu de des...), Ultima Deluxe (blackjack), Vegas Pro Video Poker (copie conforme des machines d'arcade), Vegas Johnny's Draw Poker (poker).
(Configuration minimum: 256 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur) Réf: 100012 - 117 F

GAME SERIES #2
Le casino à domicile! 3 programmes sont proposés: BlackJack, PC-Gammon (backgammon) et Vegas Johnny's Draw Poker (poker).
De quoi passer quelques soirées animées.
(Configuration minimum: 256 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf: 100013 - 39 F

Ce bon peut-être découpé, photocopié ou recopié.

BON DE COMMANDE à retourner à **FC Press**, BP 225, 92300 Levallois-Perret

Produits	Référence	Prix
		F
		F.
		F.
		F.
		F.
	Frais d'expédition	20 F
	Total	..... F.

Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque bancaire ou postal (offre limitée en France) à l'ordre de **FC Press**.

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal .....
Ville .....

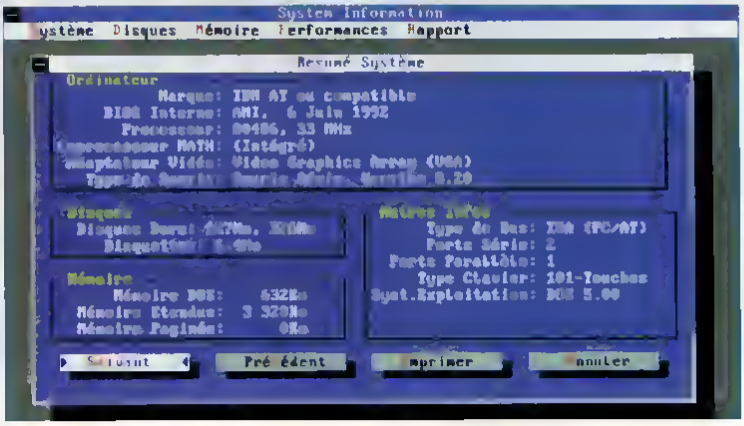
Screen Thief
Un programme espion

Vous voulez copier le dernier tableau d'un jeu sur lequel vous avez peiné pendant des semaines? Ou vous composer à peu de frais une banque d'images prêtes à être retravaillées? C'est extrêmement simple à réaliser, à condition de disposer des outils adéquats.

Un programme de copie d'écran est un utilitaire qui s'installe en mémoire et permet à tout instant de sauver l'image écran sur disquette. Cette image pourra ensuite être affichée ou retravaillée avec un logiciel graphique. Ce type de logiciel peut être utilisé pour extraire une image d'un programme, étudier la manière dont est dessinée une boîte de dialogue, récupérer une police de caractères, etc. Une remarque: les techniciens amoureux du franglais utilisent le terme de "snapeurs" pour parler des logiciels de copie d'écran. Le terme "snapshot" se réfère au mot anglais se traduisant par "photo".

Principe de fonctionnement

Les logiciels de copie d'écran sont des programmes résidents, c'est-à-dire qu'ils s'installent dans un coin de la mémoire et se font oublier. Ils ne s'activent que lorsque l'utilisateur presse sur une combinaison de touches spécifiques. A ce moment, ils lisent le contenu de la mémoire écran et en font une copie sur disque. Le fichier graphique produit porte généralement le numéro du programme et un numéro d'identification. Chaque utilisation de logiciel de copie d'écran générera une nouvelle image avec un numéro de plus en plus élevé. Cela permet de sauver plusieurs images les unes après les autres et de choisir la meilleure. Nous utilisons ce procédé pour réaliser les images accompagnant nos



Screen Thief fonctionne aussi bien en mode graphique qu'en mode texte. Voici l'image d'un utilitaire ne fonctionnant qu'en mode texte.

articles Il existe de nombreux logiciels de copie d'écran Certains sont specialisés et ne peuvent trovailler que dans un mode graphique bien determiné Par exemple, il en existe qui ne fonctionnent qu'en mode texte et d'autres qu'en mode graphique La plupart ne peuvent pas fonctionner avec Windows qui est un systeme particulier

Problèmes possibles

Comment nous l'avons vu, les logiciels de copie d'écran s'installent en memoire et scrutent le clavier en attendant un ordre d'activation Certains programmes gèrent les ressources de la machine d'une maniere non standard et interferent parfois avec le fonctionnement des logiciels résidents

Il est même possible qu'un programme ne fonctionne pas en présence d'un utilitaire de copie d'écran C'est surtout le cas avec les jeux qui gerent le graphisme d'une maniere très particuliere afin d'accelérer la vitesse d'affichage Il existe aussi des jeux qui sont proteges contre les copies d'écran En effet, les programmeurs n'apprecient pas toujours que certains puissent recuperer leurs graphismes Ils écrivent donc des programmes capables de repérer et de neutraliser les systemes de copies d'ecran C'est surtout le cas avec les logiciels commerciaux qui coûtent plusieurs centaines de francs

Notre sélection

Parmi tous les snapeurs existant sur PC, nous avons selectionne pour vous Screen Thief C'est un excellent produit, simple d'emploi et plus performant que la plupart de ces confrères

Pour illustrer ces performances, ses auteurs l'ont surnommé l'Ultime Copieur d'Ecran C'est un peu exageré, mais il est vrai qu'il est tres puissant

Indicateurs sonores

Lorsque Screen Thief sauve une image sur disque, le PC emet un petit gresillement sonore pendant le temps de la sauvegarde, environ une seconde Ne vous affolez pas en entendant ce bruit pour la première fois C'est le signe que la sauvegarde se fait correctement En revanche, si le logiciel n'emet qu'un petit bip, la sauvegarde ne peut se faire pour une raison quelconque

Image 320x200 en 256 couleurs d'un petit jeu d'arcade.

Utilitaires

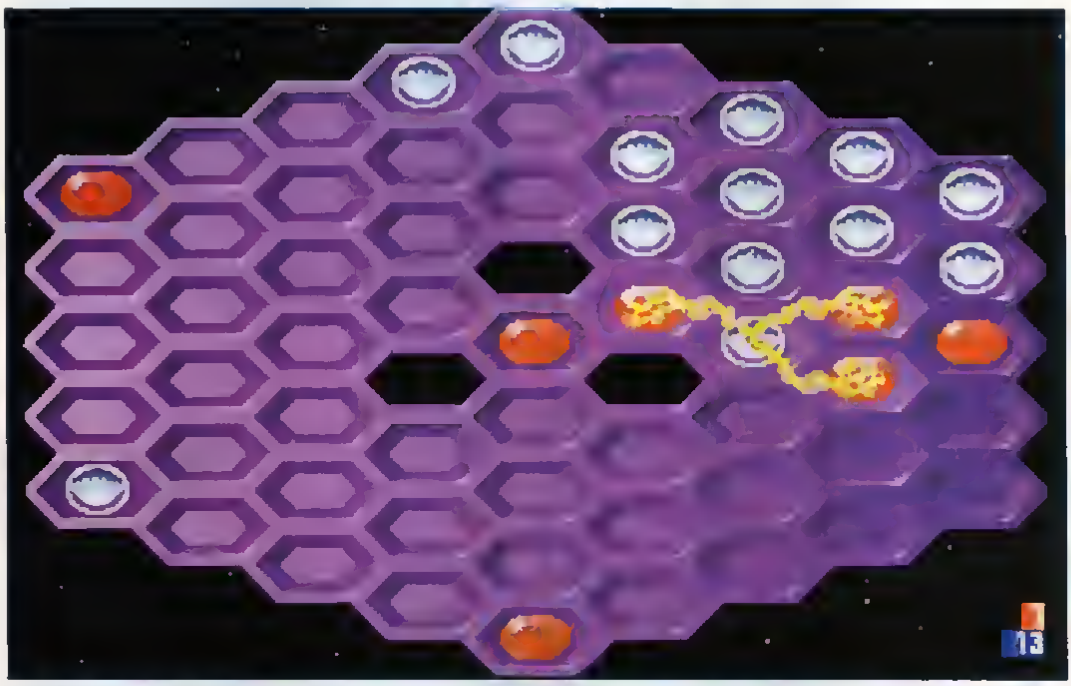


Image d'un jeu de réflexion en mode VGA 320x200 256 couleurs. Ce logiciel affiche parfois de belles animations. Pour obtenir cette image où un éclair jaillit entre plusieurs pions, nous avons réalisé une vingtaine de captures d'écran les unes à la suite des autres.

Décompactage sous DOS

Insérer la disquette PC Novice n°7 dans le lecteur de votre ordinateur Si vous utilisez la commande DIR A vous verrez apparaître le programme exécutable SCREEN EXE Ce programme contient l'ensemble des fichiers compactés de votre jeu Pour le décompacter, il suffit, à l'apparition de C \> de taper la ligne suivante
A SCREEN C: puis valider avec [Entrée]
Le répertoire contenant les fichiers du jeu se créera alors automatiquement sur le disque dur C

Désinstallation du logiciel

Il est possible que Screen Thief interfère avec le fonctionnement d'un autre logiciel Dans ce cas, vous pouvez le retirer de la mémoire en tapant la commande
ST /U

Démarrage

Sous DOS,
Le jeu va se charger et faire apparaître l'écran de présentation

Utilisation de Screen Thief

La mise en oeuvre du logiciel est très simple Il suffit de l'exécuter pour qu'il s'installe dans un coin de la mémoire et se tasse oublier Ouvrez le répertoire SCREEN en tapant CD SCREEN puis valider
ST puis valider A partir de ce moment, il suffit de presser sur les touches [Alt][Ctrl][T] pour obtenir une copie de l'image écran L'image est sauvée dans le

format graphique GIF. Ce format est très répandu et peut être exploité par la plupart des logiciels graphiques. Il peut notamment être affiché par le programme SVGA que nous fournissons régulièrement sur la disquette de PC Novice. Les images générées portent le nom du logiciel en cours d'utilisation. Par exemple, si vous faites des photos d'écrans du logiciel START, les images porteront les noms START000.GIF, START001.GIF, START002.GIF, etc. Afin de ne pas donner le même nom à toutes les images, le logiciel gère un compteur et numérote différemment chaque copie d'écran.

Utilisation du logiciel avec Windows

Windows peut s'exécuter dans plusieurs modes de fonctionnement : le mode réel, le mode standard et le mode 386 étendu. Le mode réel convient pour les anciennes machines de type XT. Le mode standard est conçu pour les machines de type AT 286 ayant plus d'un Mo de mémoire. Le mode 386 étendu est conçu pour exploiter au mieux les machines de type 386 et 486.

Si Screen Thief est présent dans la mémoire et que vous lancez Windows, celui-ci refusera de s'exécuter s'il est configuré pour fonctionner en mode 386 étendu. Dans ce cas, il faudra forcer Windows à fonctionner en mode standard. Pour ce faire, il suffit de le lancer en lui donnant le paramètre /S (S comme standard). Cela s'obtient en tapant la commande :

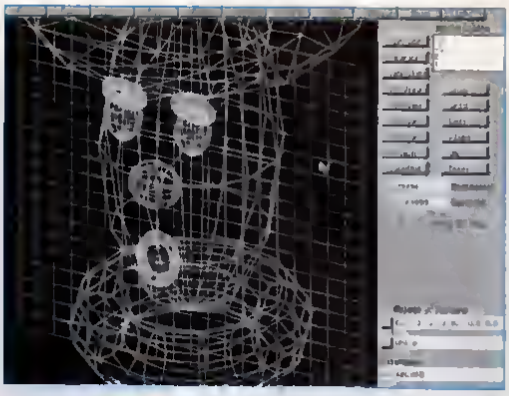
WIN /S

Si le logiciel refuse de fonctionner sous Windows, vous devez utiliser un mode graphique non compatible avec Screen Thief (voir l'encadré "Une limitation").

Que faire avec Screen Thief?

Ce logiciel peut être utilisé pour faire beaucoup de choses. Un joueur acharné peut s'en servir pour conserver une trace de son meilleur score. Un amateur de graphisme peut récupérer les images d'un jeu pour mieux les étudier. Pour notre part, nous l'avons utilisé pour récupérer les images des programmes illustrant nos articles.

Patrick Leclercq



Voici une image VGA 640x480 16 couleurs. C'est un modeleur, c'est-à-dire un logiciel capable de créer des objets en 3D. Ensuite, ces images peuvent être transférées dans un logiciel de ray-tracing qui générera des images de synthèse. Les images fournies sur la disquette ont été créées de cette manière.

Une limitation

A l'origine, la carte VGA est un produit conçu par IBM. De nos jours, la quasi-majorité des cartes VGA ne viennent pas d'IBM, mais de divers fabricants asiatiques et américains. Chaque constructeur a repris la carte VGA de base en y ajoutant quelques petits perfectionnements et surtout de nouveaux modes graphiques. Comme aucune norme n'existait, chacun a défini les siennes. Ainsi il existe des modes graphiques VGA standards et des modes VGA non standards. Pour faire fonctionner un logiciel dans un mode graphique VGA non standard, il faut que ce logiciel soit programmé pour utiliser le type de carte VGA équipant le PC sur lequel il doit tourner. Si ce n'est pas le cas, il refusera de fonctionner ou fera des choses bizarres sur l'écran.

Modes graphiques VGA standards

320x200 en 256 couleurs
640x480 en 16 couleurs
800x600 en 16 couleurs

Les modes graphiques VGA non standards

640x480 en 256 couleurs
800x600 en 256 couleurs
1024x768 en 16 couleurs
1024x768 en 256 couleurs

Screen Thief ne connaît que les cartes graphiques VGA de type TRIDENT ou PARADISE. Cela veut dire que si possédez l'une de ces cartes, vous n'aurez pas de problèmes pour faire des copies d'écran dans TOUTES les résolutions VGA. En revanche, si vous possédez un autre type de cartes VGA, vous ne pourrez faire des copie d'écran que dans les modes graphiques VGA standards. C'est d'ailleurs le cas de l'auteur de cet article qui possède une carte VGA de type ET4000. Heureusement pour nous, la quasi-totalité des jeux tournent dans le mode VGA 320x200 en 256 couleurs. Vous n'aurez donc pas de problèmes pour récupérer les images de votre jeu préféré, quelque soit la carte VGA équipant votre machine!

Ayez bon caractère!
Enrichissez vos documents

Polices. Vous avez dit polices? Polices de caractères, bien sûr, pour réaliser les documents de vos rêves. Ne désespérez plus! Nous vous offrons huit nouvelles manières d'enluminer vos créations.

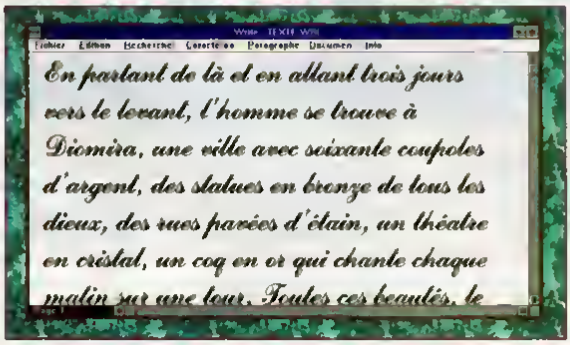
Windows est livré avec plusieurs polices de caractères en standard. Cela permet d'embellir l'aspect d'un document en utilisant des lettres de différentes formes et de différentes tailles. Tout le monde possédant les mêmes polices, les documents finissent par se ressembler. Nous avons sélectionné pour vous huit superbes polices de caractères qui donneront de l'allure à vos textes.

Qu'est-ce qu'une police de caractère?

Une police de caractère est une collection complète de lettres et de symboles alphabétiques dessinés d'une manière particulière. Tout en ressemblant assez aux caractères conventionnels pour être lisibles, ces caractères ont un look spécifique qui donne de l'allure à un texte. Pour vous en convaincre, il suffit de regarder les affiches des films à grand spectacle. Les titres sont toujours dessinés d'une manière particulière, manière qui correspond à l'esprit du film. Ce peut être des caractères métalliques noirs pour un film de science-fiction, des caractères gothiques pour un film historique, des lettres de sang pour un film d'horreur, etc.

La forme des lettres peut apporter une information supplémentaire sur la signification d'un message. Le mot "Bonjour" écrit normalement prend un autre sens s'il est écrit avec des caractères dégoulinants de sang. En choisissant bien votre police, vous pouvez renforcer considérablement l'effet d'un texte.

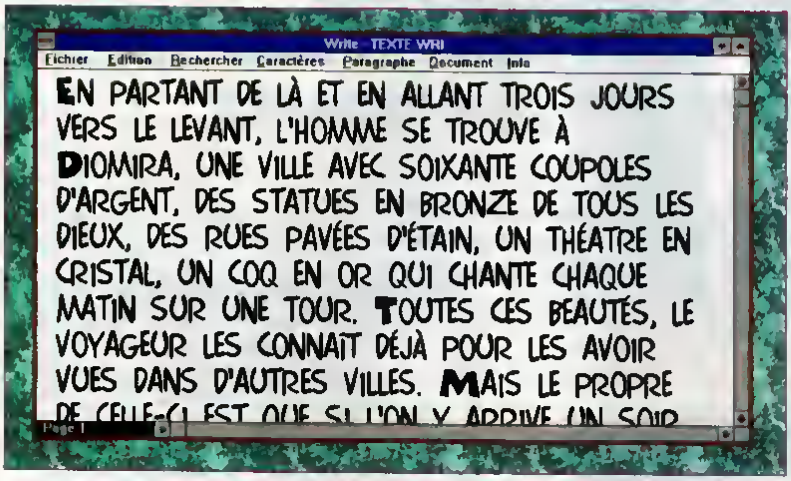
La police CommScriptTT ressemble à s'y méprendre à une écriture manuscrite.



Qu'est-ce qu'une police TrueType?

A première vue, il peut sembler simple de créer une police de caractère. Il suffit de dessiner la forme de chaque lettre et le tour est joué! En fait, c'est beaucoup plus compliqué! La même lettre doit pouvoir être affichée dans différentes tailles, aussi bien minuscules que gigantesques. Si l'on déforme une image unique pour obtenir des caractères de tailles différentes, on obtient des résultats souvent inesthétiques.

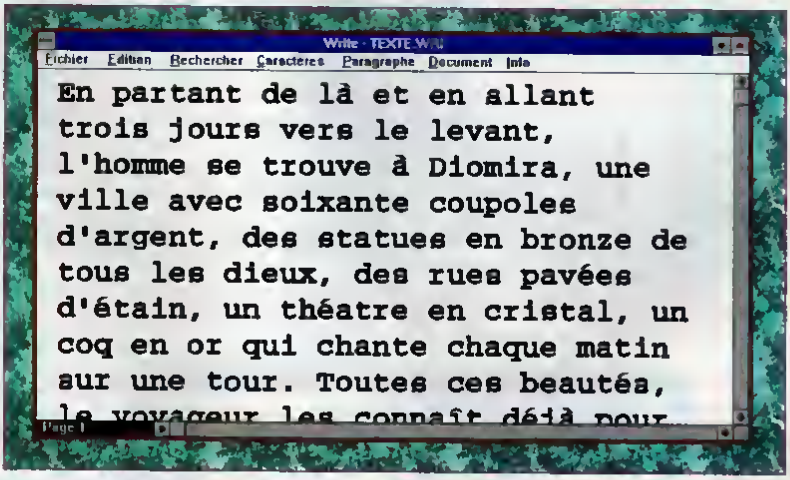
Les caractères utilisés par Windows sont définis sous la forme de vecteurs mathématiques. Pour simplifier, disons que ce n'est pas la forme du caractère qui est stocké en



La police Comics vous permettra de tagger votre écran.

Si vous utilisez la commande DIR A. vous verrez apparaître le programme executable FONTES EXE Ce programme contient l'ensemble des polices compactées Pour les decompacter, il suffit, à l'apparition de C \> de taper la ligne suivante
A FONTES C· puis valider avec [Entree]
Le répertoire contenant les

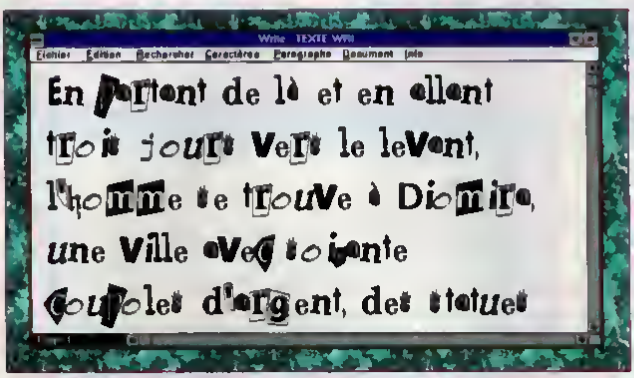
mémoire, mais la manière de le dessiner Donc, quelque soit le caractère à afficher, Windows le dessine au mieux en fonction de la resolution graphique et de la taille du caractère
De la sorte, le même caractère peut être dessine en tout petit au en très grand sans la moindre déformation
Essayez et vous verrez!
Lorsque les caracteres d'une police sont définis à l'aide de vecteurs, on dit que c'est une police vectorielle
Il en existe plusieurs normes Windows utilise des polices vectorielles de type TrueType C'est une norme très répandue qui a beaucoup d'avenir devant elle
Les fichiers contenant des polices TrueType portent l'extension TTF (comme TrueType Font)



Nostalgique du passé, la police Mono-Bold-Bold imprime vos documents avec la même qualité qu'une vieille machine à écrire.

Les polices de la disquette

Vous trouverez sur la disquette PC Novice n°7 huit polices de caractères TrueType Elles ont été sélectionné en fonction de leurs aspects esthétiques et de leur originalité Vous y trouverez sûrement votre bonheur Insérer la disquette dans le lecteur de votre ordinateur



Grâce à la police RansomNote, vous allez pouvoir écrire dans les règles de l'art toutes les lettres anonymes dont vous rêviez. Bonne chance, corbeau!

polices se créera alors automatiquement sur le disque dur C. Pour les installer sous Windows, il faut suivre pas à pas la procédure d'installation détaillée en encart.

La police Comics ressemble aux caractères tracés par les taggeurs sur nos murs et nos métros. Si vous voulez donner un look rustique à vos documents, c'est ce qu'il vous faut. Elle est stockée dans le fichier CTOON.TTF.

La police CommScriptTT a été conçue pour imiter l'écriture manuscrite. Très pratique pour signer un document. Son originalité est que les lettres sont dessinées pour être liées entre-elles, contrairement aux polices traditionnelles où les lettres sont séparées par un petit espace. Elle est très belle et ressemble à l'écriture idéale que les maîtres d'écoles essayent d'apprendre aux jeunes enfants. Elle est stockée dans le fichier COMSC2.TTF.

Inspirée de l'écriture manuscrite, la police Stucco 555 est très réussie.

En la regardant, on a l'impression que les lettres sont dessinées à coup de pinceau. Contrairement à CommScriptTT qui est inspiré d'une écriture soignée, Stucco 555 ressemble plutôt à des caractères tracés à la va-vite. Elle est stockée dans le fichier STUCCO.TTF.

La police Future est constituée de lettres inspirées des téléfilms américains de science-fiction du genre Cosmos 1999. Des amateurs de science-fiction éditent un petit journal consacré à leurs passions en utilisant cette police de caractère. Elle est stockée dans le fichier FUTURE.TTF.

Si vous voulez rédiger une lettre anonyme, c'est la police RansomNote qu'il vous faut. On dirait un assemblage de caractères pris dans divers journaux. Parfait pour menacer votre voisin, votre belle-mère ou votre percepteur. Elle est contenue dans le fichier RANSOMNO.TTF.

Amateur de Westerns, la police Vinera est pour vous. Entre autres choses, elle peut être utilisée pour réaliser une affichette du type "Wanted". Idéal pour briser la réputation d'un membre de votre famille ou un professeur que vous n'aimez pas.

Elle est stockée dans le fichier VINERA.TTF.

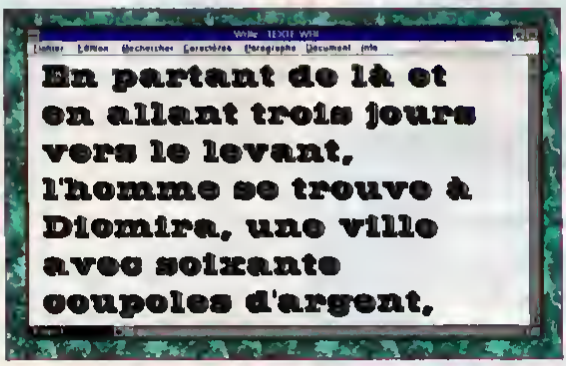
D'un nom plutôt complexe et d'un aspect curieux, la police NeedlePointSew-Plain peut donner un aspect original à un titre.

Les caractère semblent être dessinés avec de gros points. Cette police est contenue dans le fichier NPSEWT.TTF.

Pourquoi utiliser un système aussi compliqué qu'un ordinateur alors qu'une machine à écrire suffit largement.

Si vous partagez cet avis, vous allez être ravis d'apprendre qu'avec la police Mono-Bold-Bold, un ordinateur peut imprimer des caractères très laids, identiques à ceux d'une vieille machine à écrire.

Vous trouverez cette police dans le fichier STOOOO41.TTF.



La police Vinera est parfaite pour les nostalgiques du Far West.

Pour finir

Nous espérons que ces polices vous plairont.

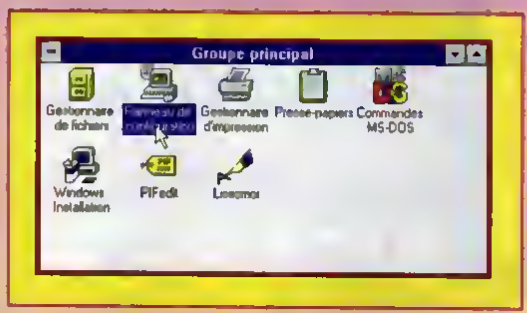
Utilisez-les pour vous amuser et réaliser des documents originaux.

N'hésitez pas à nous écrire pour nous faire savoir ce que vous en pensez.

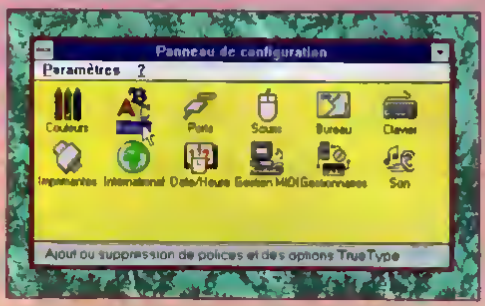
Patrick Leclercq

Installation d'une police sous Windows

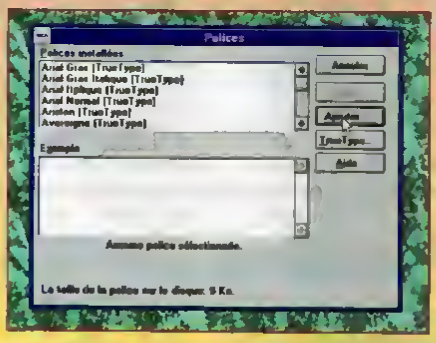
L'installation d'une police de caracteres pour Windows se fait en utilisant l'une des fonctions du panneau de configuration. En gros, il s'agit d'indiquer à Windows quel est le fichier TTF qu'il veut charger en memoire. La procédure o suivre est detaillee dans cet encart



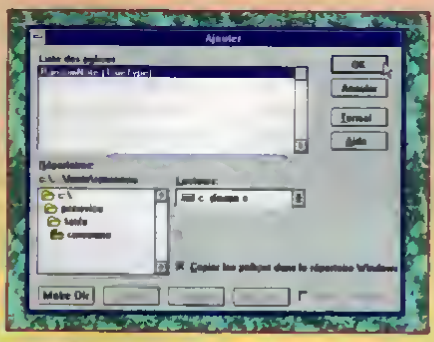
1) Ouvrez le Groupe Principal de Windows et cliquez sur le panneau de configuration



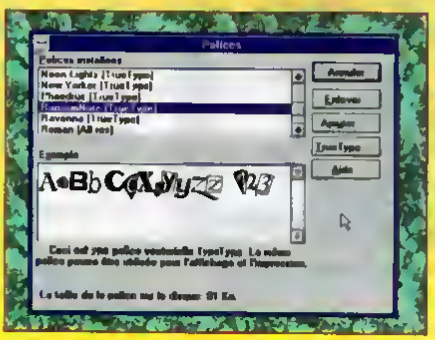
2) Une fois le panneau de configuration ouvert, cliquez sur l'option "Polices"



3) La boîte de sélection des polices étant affichee, il faut cliquer sur l'option "Ajouter" pour charger une nouvelle police



4) Utiliser le selecteur de fichiers pour indiquer au systeme le répertoire dans lequel se trouve le fichier a charger. Le nom de toutes les polices presentes dans ce repertoire s'affiche alors sur l'écran. Pour choisir une police, il faut cliquer sur son nom, puis cliquer sur le bouton "OK".



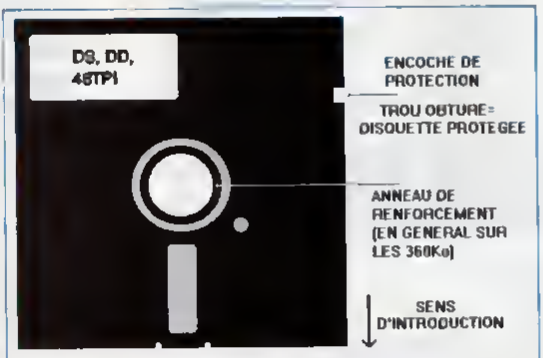
5) Une fois la police chargée, Windows affiche un echantillon des nouveaux caractères. Il tout maintenant quitter le panneau de configuration pour utiliser la police

Disques et disquettes
Lumière sur un périphérique de taille

L'utilisation de l'ordinateur aurait été bien limitée si le moyen de stocker les informations qui lui sont destiné n'avait été inventé. Ainsi est né dans les années 80 un support magnétique bien utile: la disquette.

LES DISQUETTES ET LEURS LECTEURS

A l'heure actuelle les PC acceptent quatre types de disquette "souple" (en anglais floppy disk) Ce sont, dans l'ordre historique d'apparition chez IBM
- le 5 pouces 1/4 360 Ko, introduit avec le PC (1981),
- le 5 pouces 1/4 1,2 Mo, introduit avec le PC/AT (1984), exploité à partir du DOS 3 0,
- le 3 pouces 1/2 720 Ko, introduit avec le Portable (1986), exploité à partir du DOS 3 2,
- le 3 pouces 1/2 1,44 Mo, introduit avec la serie des PS/2 (1987), exploité à partir du DOS 3 3

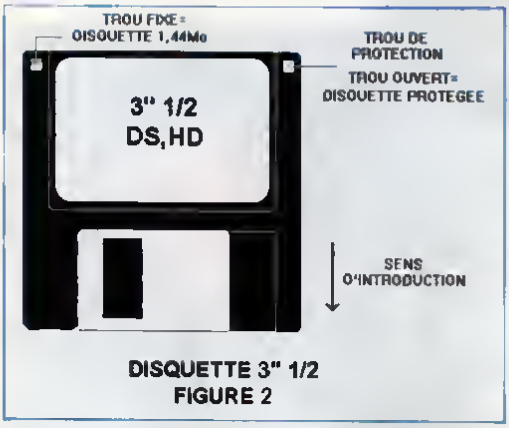


DISQUETTE 5" 1/4
FIGURE 1

Probleme sachant que 1 pouce= 2,54 cm, calculez la taille en cm des disquettes ci-dessus Ce que vous obtenez est en fait la taille du disque interne, son enveloppe est evidemment un peu plus grande

Les disquettes 5 pouces 1/4

Les disquettes 5 pouces 1/4 se presentent dans une enveloppe carrée en carton reellement souple (figure 1) Malgré tout, nous vous deconseillons formellement de les plier en deux ou de les rouler! Sur la droite de la disquette vous remarquez une encoche dite "de protection" la disquette est protégee en écriture lorsque cette encoche est obturee avec une des petites languettes livrées avec la boîte de disquettes Pour ceux qui ont connu les disquettes 8 pouces, la protection est inversee Si vous voulez fabriquer une telle languette, utilisez toujours un materiau parfaitement opaque, car la detection de présence de la protection est le plus souvent optique
Comment reconnaître une disquette 360 Ko d'une 1,2 Mo? Une disquette 360 Ko est marquee Double Density ou DD, et 48TPI (Tracks Per Inch) Celle 1,2 Mo est marquée High Density ou HD, et 135TPI Il existe egalement des disquettes 96TPI ne les utilisez jamais ou format 1,2 Mo, vous risquez des surprises désagréables
Notez également que les 360 Ko ont toujours le trou central renforce par un anneau de protection, alors que la plupart des 1,2 Mo n'ont pas ce renfort
Enfin, n'essayez évidemment pas de formater une 360 Ko au format 1,2 Mo, mais



DISQUETTE 3" 1/2
FIGURE 2

n'essayez pas non plus le contraire, dans les deux cas ça ne se passe pas bien.

Les lecteurs 5 1/4

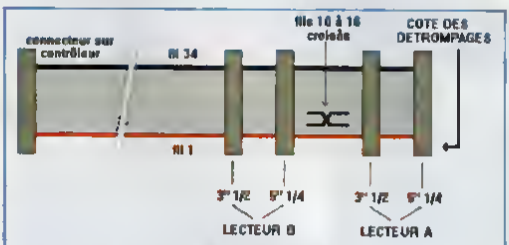
Les lecteurs 360 Ko ne peuvent évidemment lire que ce format. Les lecteurs 1,2 Mo peuvent lire, et en principe également formater et écrire, des disquettes 360 Ko. Ces deux dernières opérations sont toutefois déconseillées, car la portabilité d'une disquette 360 Ko écrite par un lecteur 1,2 Mo est souvent problématique. Comment reconnaître un lecteur 360 Ko d'un 1,2 Mo? En dehors d'une (rare) inscription, il n'y a malheureusement pas d'autre moyen que les essais de lecture et de formatage de disquette.

Les disquettes 3 1/2

L'enveloppe d'une disquette 3 pouces 1/2 est en plastique rigide (figure 2). Au coin haut droit sur la figure vous remarquez un trou obturable par un poussoir situé sur la face arrière de la disquette. la disquette est protégée en écriture lorsque ce trou est ouvert. Le mécanisme est donc inversé par rapport aux disquettes 5 pouces 1/4. Comment reconnaître une disquette 720 Ko d'une 1,44 Mo? Une 1,44 Mo présente un trou supplémentaire fixe en haut et à gauche sur la figure. Comme dans le cas des disquettes 5 pouces 1/4, n'essayez pas de formater un type de disquette pour un autre, ça risque de ne pas bien se passer dans les deux sens.

Les lecteurs 3 1/2

Les lecteurs 720 Ko ne peuvent évidemment lire que ce format. Les lecteurs 1,44 Mo peuvent lire, formater et écrire des disquettes 720 Ko. Au contraire des disquettes 5 pouces 1/4, ces deux dernières opérations n'entraînent en principe pas de problème de portabilité. Comment reconnaître un lecteur 720 Ko d'un 1,44 Mo? La plupart des 720 Ko possèdent des connecteurs analogues au lecteurs 5 pouces 1/4 (voir ci-dessous), alors que les 1,44 Mo possèdent des connecteurs plus petits. Les 720 Ko sont également plus hauts que les 1,44 Mo. Toutefois, il ne s'agit là que de généralités, et rien ne remplacera les essais de lecture et de formatage de disquette.



CABLE DE CONTROLE
DES LECTEURS DE DISQUETTE
FIGURE 3

L'installation dans le PC

L'installation des lecteurs dans le PC se fait au moyen d'une carte contrôleur, le plus souvent commune aux lecteurs de disquettes et au(x) disque(s) dur(s). Nous ne nous occuperons pour l'instant que des lecteurs de disquettes. Le PC peut en reconnaître au maximum deux, qui seront identifiés comme A et B. Ces deux lecteurs peuvent être de l'un des quatre types décrits en entrée, en attendant le nouveau format 3 pouces 1/2 2,88 Mo, déjà connu par les nouveaux BIOS alors que les lecteurs sont à peine disponibles et ne sont pas encore admis comme standard.

Le câble de liaison

Les deux lecteurs sont connectés par un unique câble en nappe de 34 fils, qui transporte à la fois les commandes et les données (figure 3). Ce câble est en général gris, sauf un fil sur un des côtés, le plus souvent rouge ou à rayures rouges: c'est le fil numéro 1. Le connecteur vers la carte contrôleur est à une extrémité. A l'autre extrémité, vous remarquez un ou deux connecteurs, puis une zone du câble dans laquelle les fils 10 à 16 sont croisés, et enfin un ou deux autres connecteurs. Les connecteurs

Comprendre

DETROMPAGE D'UN LECTEUR DE DISQUETTES 5" 1/4

FIGURE 4

après la zone croisée, donc à l'extremité du câble, sont destines au lecteur A. Les deux types de connecteur, s'il y en a bien deux, permettent d'accueillir indifféremment un lecteur 5 pouces 1/4 ou un lecteur 3 pouces 1/2. Les connecteurs avant la zone croisée sont destinés au lecteur B. Si on installe un seul lecteur, on le branchera donc à l'extrémité du câble. Si on en installe deux, on prendra bien garde à installer le lecteur A après la zone croisée et le lecteur B avant.

Le détrompage du câble

Il faut d'abord savoir qu'il n'y a pas de règle absolue pour le sens du connecteur par rapport à la mécanique des lecteurs de disquette. De plus, le detrompage du câble diffère pour les connecteurs de type 5 pouces 1/4 et les 3 poucers 1/2.

Les connecteurs sur les lecteurs 5 pouces 1/4 sont des morceaux de circuit imprimé double face (figure 4). Le connecteur mâle correspondant sur le câble est dit "encartable". Ces connecteurs possèdent une encoche entre les contacts 3/4 et 5/6. Le fil de couleur du câble doit donc être du même côté que cette encoche. En principe un détrompeur présent dans le connecteur du câble vient s'insérer dans l'encoche ci-dessus, et évite tout risque d'erreur. Toutefois, ce détrompeur n'est pas toujours présent, et les vérifications conseillées ne sont pas superflues.

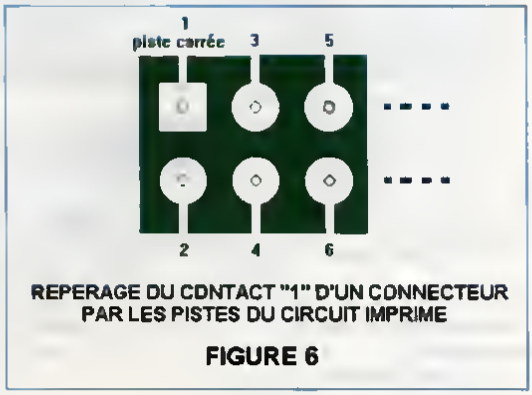
Le détrompage des connecteurs 3 pouces 1/2 est assuré de façon différente (figure 5). Le connecteur sur le lecteur est un 34 points mâle, et le contact n°3 est souvent manquant. Le trou correspondant sur le câble est en principe obturé par un petit clou en plastique. Il peut toutefois arriver que le contact mâle soit bien présent! Il suffit alors d'enlever le petit clou qui lui fait face pour pouvoir realiser le branchement.

Dans tous les cas, on essaiera néanmoins de repérer un marquage 1, 2... ou 33, 34 proche du connecteur. Ce marquage permettra de positionner le fil de couleur du câble. Il arrive également souvent que la piste 1 du circuit imprimé portant le connecteur mâle des lecteurs soit reconnaissable à son dessin carré (figure 6).

Sur les systèmes les plus anciens, enfin, le câble ns présente que des connecteurs 5 pouces 1/4. Pour équiper de tels systèmes de lecteurs 3 pouces 1/2, on a dèvelappé des câbles de conversion entre les deux formats. Sur un tel système, on a donc le choix entre utiliser un tel câble, ou remplacer

DETROMPAGE D'UN LECTEUR DE DISQUETTES 3" 1/2

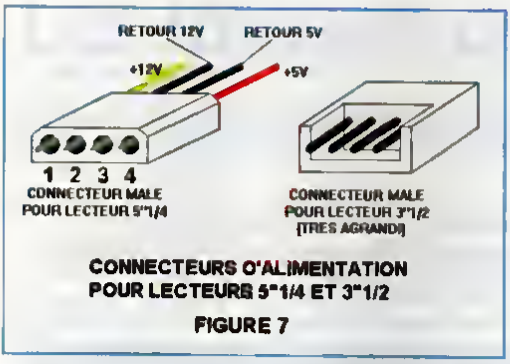
FIGURE 5



REPERAGE DU CONTACT "1" D'UN CONNECTEUR PAR LES PISTES DU CIRCUIT IMPRIME

FIGURE 6

Comprendre



CONNECTEURS D'ALIMENTATION POUR LECTEURS 5"1/4 ET 3"1/2

FIGURE 7

totalement le câble d'origine par un câble offrant tous les types de connecteur

L'adressage des lecteurs

Les lecteurs possedent en general un adressage à quatre positions

On choisira toujours, aussi bien pour le lecteur A que pour le B, la seconde position

Par exemple

Si les positions sont repérées 0,1,2,3, on choisira 1

Si les positions sont repérées 1,2,3,4, on choisira 2

Si les positions sont repérées A,B,C,D, on choisira B

Comme vous l'avez deja compris, c'est le croisement des fils 10 à 18 du câble qui permet de modifier l'adresse apparente du lecteur A, et donc de distinguer les deux lecteurs

Le réseau de résistances de terminaison

Certains lecteurs offrent la possibilite d'installer un réseau de résistances de terminaison du câble soit en le branchant physiquement, soit en le validant par un interrupteur (switch) ou un cavalier (jumper)

Lorsque vous avez cette possibilité, installez toujours le réseau sur le lecteur A à l'extremite du cable, et jamais sur le lecteur B Si vous ne l'avez pas ce n'est pas grave, les lecteurs marchent en general tres bien sans terminaison

L'alimentation électrique

Les deux lecteurs sont alimentés séparément par un câble à quatre positions venant directement du bloc alimentation Les types de connecteur sont distincts pour les lecteurs 5 pouces 1/4 et les 3 pouces 1/2 les plus récents (figure 7). On peut se procurer un câble de conversion entre les deux formats, indispensable pour raccorder un lecteur 3 pouces 1/2 au nouveau format lorsque le bloc alimentation n'offre que des sorties pour 5 pouces 1/4

Le paramétrage du système

Maintenant que vos lecteurs sont physiquement installes, il reste à les faire reconnaître par le systeme La procédure est differente si votre système est du type XT (8086/8088) ou du type AT (80286 et au-delà)

Dans un XT, les 360 Ko sont en principe reconnus par defaut Les autres lecteurs doivent être déclares par une ou deux lignes (une pour chaque lecteur) dans le fichier CONFIG SYS

DEVICE=C \DOS\DRIVER SYS /D 0 /F n (pour le lecteur A)

DEVICE=C \DOS\DRIVER SYS /D 1 /F n (pour le lecteur B)

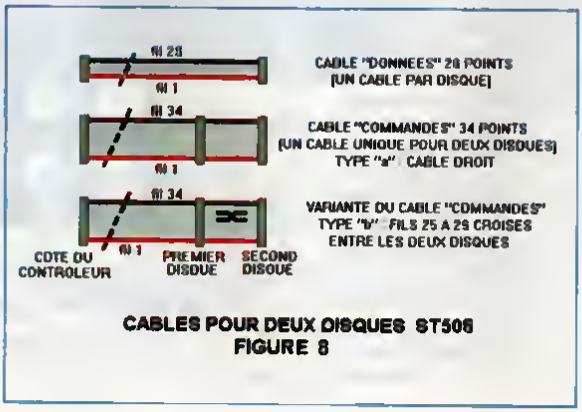
Le parametre "n" peut prendre les valeurs 0 pour 360 Ko, 1 pour 1,2 Mo, 2 pour 720 Ko, 7 pour 1,44 Mo, et (à partir du DOS 5) 8 pour les 2,86 Mo, lorsqu'ils seront disponibles

Dans un AT les choses sont beaucoup plus simples, la declaration des lecteurs se fait directement et en clair dans le SETUP du système

LES DISQUES DURS

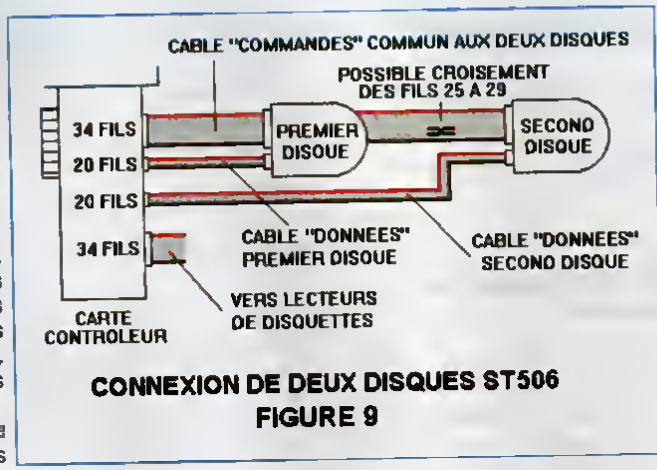
Les PC supportent ou ont supporte quatre types de disque dur Dans l'ordre d'apparition, qui est egalement l'ordre croissant de performance, ce sont

- les disques ST506 apparus avec le PC/XT Ces disques ne sont plus commercialisés aujourd'hui, mais il en existe un important parc installé Si vous avez un XT ou un AT 286 avec son disque d'origine, c'est probablement un ST506
- les disques IDE, parfois denommes disques AT-BUS,



CABLES POUR DEUX DISQUES ST506
FIGURE 8

qui constituent la grande majorité des disques montés aujourd'hui sur les machines de bureau.
- les disques ESDI, plus performants mais plus chers et finalement assez rares. Nous n'en parlerons plus par la suite.
- les disques SCSI enfin, qui équipent les systèmes haut de gamme: serveurs de réseau, gestionnaires de bases de données, mais également les Macintosh d'Apple.
Le marché se partage actuellement ainsi: en bas les disques IDE avec des ambitions vers le haut, et en haut les disques SCSI avec des extensions du standard vers les très hautes performances: SCSI II, Fast SCSI II.



CONNEXION DE DEUX DISQUES ST506
FIGURE 9

DISQUES DURS ST506

Le premier PC à pouvoir accueillir un disque dur en standard fut l'IBM PC/XT, lancé en 1983 avec le DOS 2.0.
Encore cette version du DOS ne supportait-elle que les disques de 10 Mo. Le type de disque utilisé sur cette machine est connu sous le nom de MFM (le mode d'enregistrement magnétique), ou plus souvent ST506, du nom de l'interface introduit par la société Shugart Technologies.
De tels disques ont existé au format 5 pouces 1/4 puis 3 pouces 1/2, dans des capacités jusqu'à environ 100 Mo.
Une version du format d'enregistrement magnétique améliorant la densité des disques ST506 d'un facteur 1,5 a été connue sous le nom de RLL.

L'installation dans le PC
L'installation du ou des disques dans le PC se fait au moyen de la carte contrôleur dont on a vu qu'elle gère déjà les lecteurs de disquettes.
La carte peut reconnaître un maximum de deux disques.
Le premier sera toujours identifié comme C (même s'il n'y a pas de lecteur de disquettes B).
Le second sera en général D, sauf si le premier a été "partitionné", c'est-à-dire découpé en plusieurs disques logiques.
Dans tous les cas, le système attribuera au second disque la première lettre libre dans l'ordre croissant.

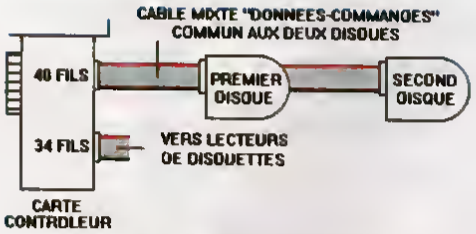
Les câbles de liaison
Chaque disque est connecté par deux types de câble (figure 8): un câble plat de 20 fils, dit "câble de données", et un autre câble plat de 34 fils, dit "câble de commandes". Il y a cependant une subtilité: il y a bien un câble de données par disque, mais le câble de commandes est commun aux deux disques (figure 9).
La conception de ce dernier câble est analogue à celle du câble de liaison des lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4, avec cependant une différence importante dans la mise en oeuvre. Il existe en effet deux types de câble de commandes.
Le premier (type "a" sur la figure 8) est entièrement droit. C'est le type le plus répandu. Le connecteur le plus proche du contrôleur est en principe destiné au premier disque, encore que sur un tel câble la position des unités soit théoriquement banalisée.
L'autre, situé donc à l'extrémité du câble, à l'éventuel second disque. Remarquez l'inversion d'ordre des unités par rapport au câble de liaison de disquettes.

Le second (type "b" sur la figure 8) est partiellement croisé entre les deux connecteurs de disque, mais attention au risque d'erreur: les fils croisés ne sont pas les mêmes que dans le câble de liaison des disquettes! Ici les fils croisés sont les fils 25 à 29. Le premier disque se connecte alors impérativement avant le croisement, et l'éventuel second après.

Le détrompage du câble
Le détrompage du câble se fait de façon identique à celui du câble de données des lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4.

L'adressage des disques
Les disques possèdent en général, comme les lecteurs de disquettes, un adressage à quatre positions minimum.
La mise en oeuvre est cependant différente. L'adressage à utiliser dépend en fait du type

Comprendre



CONNEXION DE DEUX DISQUES IDE
FIGURE 10

de votre câble de commandes
Si ce câble est droit (type "a"), le premier disque (en position intermédiaire) sera adressé en première position, par exemple 0, et l'éventuel second disque (à l'extrémité du câble) en seconde position, par exemple 1
Si ce câble est croisé (type "b") entre les deux connecteurs de disque, les deux disques doivent être adressés en première position

Le réseau de résistances de terminaison
Les recommandations sont analogues à celles faites pour les lecteurs de disquettes installez toujours le réseau sur le disque le plus éloigné du contrôleur

L'alimentation électrique
Les deux lecteurs sont alimentés séparément par un câble à quatre positions identique à celui des lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4.

Le paramétrage du système
Maintenant que vos disques sont physiquement installés, il reste à les faire reconnaître par le système La procédure est différente selon que votre système est de type XT (8086/8088) ou de type AT (80286 et au-delà)
En principe, dans un XT, vous n'avez pas à faire de déclaration. la prise en charge du disque est entièrement assurée par son contrôleur.
En revanche, dans un AT ou supérieur, vous avez à déclarer le(s) disque(s) dans le SETUP de la machine Il vous faut alors connaître le type du disque (un nombre compris entre 1 et environ 50), ou ses caractéristiques nombre de pistes (de l'ordre de 300 à 1000), de têtes (de 2 à 20), de secteurs par piste(souvent 17, parfois jusqu'à 30) Vous trouverez en général un type prédéfini correspondant à votre disque Si celui-ci est par trop "exotique", vous aurez peut-être la chance que votre SETUP vous offre un ou deux types (en général 40 et 41) définissables par l'utilisateur Sinon, choisissez un type présentant des valeurs inférieures ou égales aux données du constructeur, et reformatez physiquement le disque avec ces valeurs Vous perdrez un peu de la capacité du disque, mais vous serez au moins sur de ne pas risquer, sauf accident, de perte ultérieure de données

DISQUES DURS IDE (OU DISQUES AT-BUS)

Les disques IDE sont plutôt plus faciles à installer que les disques ST506 Ils ne nécessitent qu'un seul câble de liaison mixte données-commandes Ce câble comprend 40 fils, et est toujours droit entre les deux disques (figure 10) Les connecteurs sont analogues à ceux utilisés pour les lecteurs de disquettes 3 pouces 1/2, et le détrompage (souvent absent) est donc analogue à celui de la figure 5 Les autres recommandations d'installation des disques ST506 restent toujours valides, à quelques nuances près

L'adressage des disques
Quand une machine est équipée de deux disques IDE, ceux-ci répondent aux jolis noms de "maître" (premier disque) et "esclave" (second disque) Le disque "maître" sera alors toujours adressé en première position (par exemple 0), et le disque esclave en seconde position (par exemple 1).

Le paramétrage du système
Il se fait toujours dans le

CABLE DE LIAISON SCSI
FIGURE 11

SETUP, avec choix d'un type ou indication des nombres de pistes, têtes et secteurs par piste. Il y a cependant une différence de fond avec les disques ST506. Ce ne sont pas tant les valeurs exactes que vous devez respecter, mais le nombre total de secteurs donné par la valeur du produit "pistes x têtes x secteurs/piste" que vous choisissez qui doit être inférieure ou égal au produit des valeurs correspondantes données par le constructeur du disque.

DISQUES DURS ET AUTRE UNITES SCSI

Le standard SCSI n'est pas limité aux disques, mais peut supporter toutes sortes d'unité: disques amovibles Bernouilli (en fait des disquettes de très grande capacité), sauvegardes magnétiques (streamer), WORM (disque optique inscriptible une seule fois), CD-ROM...

L'installation dans le PC

Elle nécessite une carte contrôleur, et un câble unique "données-commandes" à 50 fils (figure 11).

La différence avec les disques ST506 et IDE est que le maximum d'unités SCSI n'est plus de deux, mais de 7.

Les unités sont toujours repérées de 0 à 6. Le câble étant droit, la position des unités est en principe indifférente, le repérage de l'unité étant fait par son adressage.

Il est malgré tout conseillé de mettre les unités à accès rapide ou plus près du contrôleur.

Le détrompage du câble

Il se fait en général par un ergot situé au milieu d'une face du connecteur femelle du câble.

Si vous regardez les trous du connecteur de face, et si le fil rouge du câble est en haut, alors l'ergot est à droite (figure 11).

Le paramétrage du système

Il ne peut être plus simple: en installant un contrôleur SCSI, on doit choisir dans le SETUP le type de disque 0, ce qui correspond pour le BIOS de la machine à "pas de disque installé"! La raison en est que le BIOS ne connaît pas la logique d'adressage des disques SCSI.

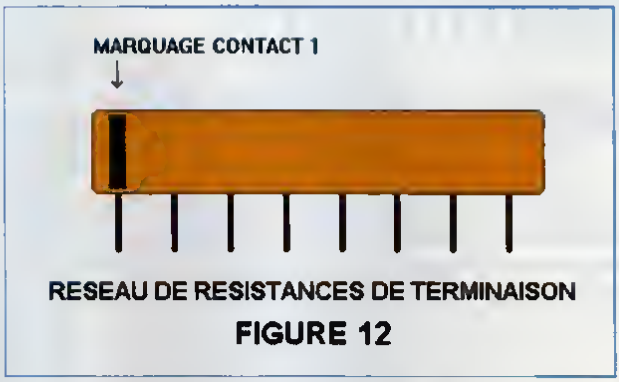
il reconnaît seulement la présence d'une carte, et c'est l'électronique présente sur le contrôleur et surtout sur le disque lui-même qui fait l'ensemble du travail de gestion.

La contrepartie de cette simplicité est que vous ne pouvez pas utiliser la routine de formatage physique des disques présente dans le BIOS des machines, ou moins les plus modernes. Dans le cas des disques SCSI, ce type de fonction est fourni sur disquette avec le contrôleur, ou directement intégré dans le BIOS de ce dernier.

Retour sur le réseau de terminaison

La présence du réseau est particulièrement conseillée lorsque le câble est long, et lorsqu'il peut supporter de nombreuses unités (cas des unités SCSI). Dans tous les cas, attention, le réseau à brancher, qui se présente comme un petit peigne, n'est pas fonctionnellement symétrique (figure 12).

Repérez donc bien un marquage distinct à l'une des extrémités, et faites-la coïncider avec un marquage analogue sur le connecteur femelle du réseau, ou à proximité sur le circuit imprimé.



RESEAU DE RESISTANCES DE TERMINAISON

FIGURE 12

Ultimes conseils

Notez la configuration du matériel, des switches, du SETUP, et le sens de branchement des câbles avant toute modification.

Eteignez toujours la machine avant toute opération de branchement/débranchement.

Evitez de tirer sur les câbles, vous risqueriez de desserrer les connecteurs. Tirez plutôt, si possible, sur ces derniers. Soyez calme, et bon courage!

Olivier Vincent

Des questions ?
3615
PCNOV

Gags Windows
Surprenez vos amis !

L'ordinateur trop sérieux et les informaticiens sans humour? Parfois, mais pas toujours. Il existe de petits programmes, sortes de gags informatique, qui, grâce à la combinaison des deux, les rendent symphatiques.

Un gag informatique est un petit programme qui produit un effet inhabituel, généralement graphique. Vous trouverez sur la disquette plusieurs programmes gags qui donneront de l'allure à votre machine. Ils ne fonctionnent que sous Windows. Nous les avons selectionnés en soundrant vous satisfaire.

NEKO

NEKO est un petit chat qui cherche a attraper la souris. Lorsque celle-ci se trouve à l'interieur d'une fenêtre, il gratte un moment sur les bords, puis s'endort. Ce petit logiciel amusant a ete ecrit par un programmeur japonais. Un menu de configuration permet de regler la couleur, la vitesse de deplacement et la taille du chat. Le petit camassier ne peut se deplacer que sur le fond de l'écran Windows, c'est-a-dire qu'il ne peut entrer a l'interieur d'une fenêtre. Si vous travaillez avec un programme qui utilise toute la surface de l'ecran, le chat ne sera pas visible.

Le programme NEKO est un petit chat qui cherche a attraper la souris, tant qu'elle bouge. Un must pour agrementer vos ecrans!

EYES

EYES est un programme qui active une petite icone munies de deux yeux. Ceux-ci suivent la souris dans tous ses deplacements. De temps en temps, l'icône se deplace à une position aléatoire de l'écran. Etant donne son fonctionnement tres simple, ce logiciel ne possede aucun menu de configuration. Lors de ces mouvements, l'icône est capable de s'afficher par dessus les programmes. Même si vous utilisez un logiciel qui occupe toute la surface de l'ecran, vous verrez les yeux.

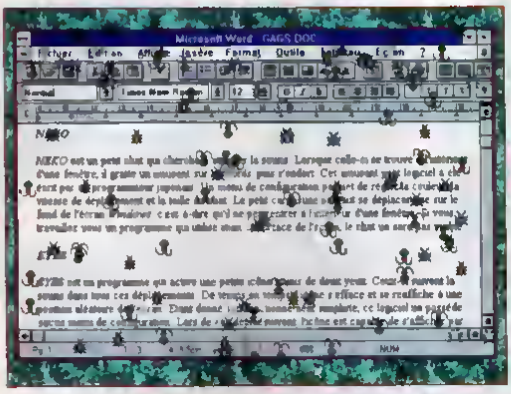
BUGS

Au sens informatique, les bugs sont des erreurs de programmation. Elles peuvent causer des erreurs dans le fonctionnement d'un programme. Grâce au logiciel BUGS, une multitude de petits insectes vont envahir votre écran. Pour arrêter cette proliferation, il faut quitter Windows ou éteindre la machine. Il est

Gags et virus

Certaines personnes pensent que les programmes de gags sont des virus. Les virus sont de petits programmes parasites qui peuvent s'infiltrer à l'interieur de n'importe quel programme et effectuent diverses operations dangereuses. Les plus hostiles sont capables de detruire ou d'alterer les donnees informatiques, votre d'effacer la totalite d'un disque dur. Les gags n'ont absolument nen à voir avec les virus. Ce sont juste des programmes normaux qui produisent des effets graphiques varies. Il n'y a aucun danger a lancer un programme gag sur son ordinateur ou celui d'un ami.

Détente



Il ne faut que quelques minutes au programme BUGS pour remplir l'image d'un grand nombre d'insectes colores.

impossible d'agir sur la vitesse d'affichage des insectes, car le logiciel ne contient aucun reglage

BURST

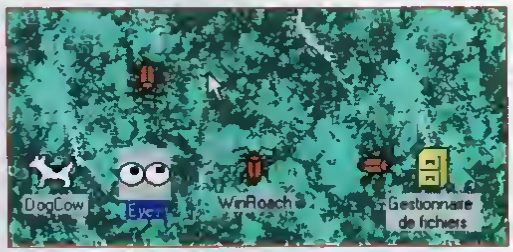
Que se passe-t-il si vous frappez tres fort sur votre écran avec une pointe? Il y aura des traces d'impacts et des fissures. Plutot que de demolir votre moniteur video, lancez le programme BURST. Il fait le même effet, en nettement plus economique! Une fois active, le logiciel se declenche aléatoirement, après quelques secondes voire quelques minutes. Après avoir dessiné quelques dizaines de fissures, le logiciel affiche une boîte d'alerte afin de savoir s'il doit continuer de tagger l'ecran

ANTS

Tous les possesseurs de jardins ont un jour ou l'autre été envahis par des fourmis. Avec ANTS, c'est ou tour des PC. Une fois le logiciel lancé, plusieurs fourmis se deplacent rapidement sur le fond de l'écran. Les paramètres de ce logiciel ne peuvent être regles. Les fourmis ne se déplacent que sur le fond du bureau Windows. Elles ne sont pas visibles si vous utilisez un programme qui utilise toute la surface de l'écran

ils s'affolent et courent dans toutes les directions avant de trouver une autre cachette. Un menu de configuration permet de regler le nombre et la vitesse de deplacement des cafards.

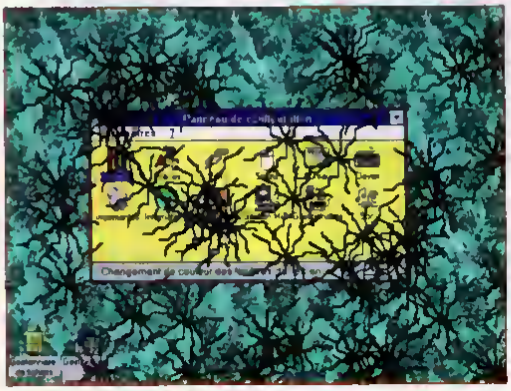
Les insectes n'apparaissent que sur le fond du bureau Windows. Ils ne sont donc pas visibles lorsqu'un programme utilise toute la surface de l'écran



Plusieurs programmes gags peuvent fonctionner en même temps, comme vous le montre cette image. L'icône de DOGCOW agite la queue, tandis que le logiciel EYES suit le déplacement de la souris. Pendant ce temps, des cafards se deplacent sur l'écran à la recherche d'une cachette.

WINROACH

Les cafards sont de sales bêtes qui infestent les cuisines et les entrepôts. Grâce au programme WINROACH, ils sont même capables de s'infiltrer sur vos ecrans. Une fois le logiciel lancé, trois cafards se deplacent sur l'écran et se cachent sous les fenêtres. Choque fois qu'une fenêtre est deplacée,



Le logiciel BURST simule les effets d'une multitude de fissures sur l'écran d'un moniteur video. Parfait pour se faire une petite frayeur!

Les gags sous DOS

La plupart des programmes gags ne fonctionnent que sous Windows. Parce que la plupart des programmes DOS n'utilisent que le mode texte. Il n'est pas tellement facile de dessiner un petit chat ou un cafard en n'utilisant que des caracteres. Une autre raison provient du fait que Windows permet d'executer facilement plusieurs programmes en même temps, alors que c'est tres complexe à programmer avec le DOS

Détente

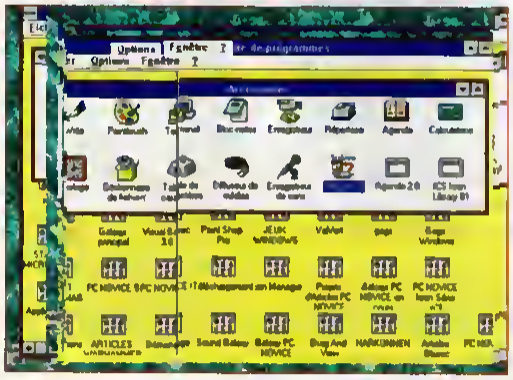
DOGCOW
Votre appartement est trop petit pour avoir un chien? Qu'à cela ne tienne! Grâce à DOGCOW, votre desir d'animal va être satisfait. Ce programme fait apparaître une icône en forme de chien. Celui-ci agite la queue en permanence. Le chien n'est visible que lorsque le bureau Windows est affiché. Il est possible de faire varier la vitesse de la queue.

DRIFT
Ce logiciel altère la manière dont Windows gère le graphisme. L'image écran se décale progressivement. L'effet est surtout visible lors du deplacement d'une fenêtre. C'est tres perturbant! L'effet est similaire à celui d'un bug grave, mais ce n'est pas un bug. Pour rétablir un affichage correct, il faut cliquer sur l'icône de DRIFT et sélectionner l'option "Fermeture". Une technique plus radicale et plus expéditive consiste à couper l'alimentation du PC. Il est préférable d'éviter cela avec Windows, mais c'est parfois la seule solution avec DRIFT.

DECOMPACTAGE ET UTILISATION

Décompactage des fichiers
Pour installer tous les logiciels de cet article sur votre disque dur, il faut lancer l'exécution du programme GAGS.EXE qui se trouve sur la disquette. Cela se fait en tapant sous DOS la ligne de commande suivante
A:GAGS C:

Tous les fichiers s'installent automatiquement dans le repertoire C:\GAGS. Si l'ordinateur affiche le message "Write Error", il n'y a pas assez de place sur votre disque dur pour contenir tous les programmes.
Dans ce cas, effacez quelques fichiers inutiles et recommencez l'operation. Il faut environ 200 Ko de libre pour que l'opération se fasse sans probleme.



Execution d'un programme
Il existe plusieurs manieres de lancer l'exécution d'un programme Windows. La technique conventionnelle consiste à cliquer sur l'icône du programme. Pour ce faire, il faut qu'une icône soit associee au programme. Si ce n'est pas le cas, il existe une autre methode. Il faut appeler le gestionnaire de fichiers, faire apparaître le nom du programme et cliquer dessus.

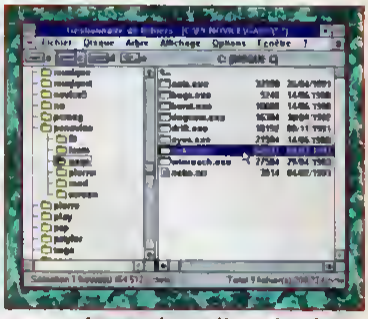


Image du gestionnaire de fichier. Pour lancer l'exécution du programme NEKO, il suffit de cliquer sur son nom.

En cliquant sur l'icône de NEKO, on obtient une liste d'options. L'option "About" affiche un message de copyright. L'option "Setting" appelle un menu permettant de régler la vitesse de déplacement du chat. L'option "Colors" permet de modifier la couleur du chat, tandis que "Size" fait varier sa taille. L'option "Fermeture" provoque la fin de l'exécution du programme.

Le programme DRIFT altere progressivement le contenu de l'écran. Au bout d'un certain temps, il devient pratiquement impossible d'utiliser Windows.

Paramétrage des programmes
Les parametres de fonctionnement de certains logiciels sont reglables. Pour acceder aux menus de configuration, il faut cliquer sur l'icône des programmes. La liste des options utilisables avec le programme apparaît. Le nombre d'options dépend du logiciel.

Patrick Leclercq

Vous aimez ces programmes aux effets surprenants? Nous en avons beaucoup dans notre collection. Si vous en voulez de nouveaux, écrivez-nous. Nous avons besoin de votre avis pour faire la meilleure disquette du mois possible!

Hexipuzzle

Une variation sur les dominos

Des dominos à trois cotés et un puzzle à reconstituer, cet audacieux cocktail donne Hexipuzzle. Un jeu de réflexion original qui ne ménagera pas vos méninges.

Les codes des couleurs pour la fonction Find
Cyan A
Bleu foncé B
Vert G
Jaune Y
Rose P
Rouge R

Le principe du jeu est simple, vous devez remplir une figure prédéfinie avec des triangles Mais, et c'est là que reside toute la difficulté, les triangles sont colores, et, évidemment, les couleurs doivent correspondre lors des positionnements Malgré son aspect très sobre, Hexipuzzle présente tous les atouts pour que vous passiez de longs moments devant votre moniteur Attention toutefois une souris est obligatoire pour son bon fonctionnement (si vous y jouez depuis Windows, pensez à installer un gestionnaire de souris pour le DOS)

Décompactage sous DOS

insérer la disquette PC Novice n°7 dans le lecteur de votre ordinateur Si vous utilisez la commande DIR A vous verrez apparaître le programme executable HEXIPUZZ.EXE Ce programme contient l'ensemble des fichiers compactés de votre jeu Pour le décompacter, il suffit, à l'apparition de C \> de taper la ligne suivante
A HEXIPUZZ C· puis valider avec [Entrée]
Le répertoire contenant les fichiers du jeu se créera alors automatiquement sur le disque dur C.

Démarrage

Depuis le DOS, entrez dans le répertoire HEXIPUZZ en tapant
CD HEXIPUZZ puis valider
HEXIPUZ3 puis valider
Le logiciel vous demande si vous désirez du son (Yes ou No). Si vous souhaitez jouer en mode easy (Y ou N) Si voulez aller directement au jeu (Yes) ou vous diriger vers l'éditeur de tableaux (No) Reste la page de présentation de ce Shareware (si vous adorez, 10 $ c'est peu), puis le jeu

Objectif

Comme vous l'avez déjà compris, le but du jeu est de reconstituer la figure proposée à l'aide des triangles de couleurs disposés sur le cote droit de l'écran Pour pouvoir poser un triangle, il tout que toutes les couleurs qui le compose soient en correspondance avec les couleurs des triangles contigus déjà positionnes, et ce, même au niveau des pointes du triangle Les couleurs sont au nombre de six bleu fonce, cyan, rose, rouge, jaune et vert Vous avez à votre disposition (en mode Easy), toutes les combinaisons qu'il est possible de créer avec un triangle tricolore et six couleurs, mais en un seul exemplaire Si vous êtes à la recherche d'un triangle bien précis, pensez à regarder s'il n'est pas déjà utilisé

Le niveau 1: il est très simple car les triangles ne sont pas nombreux et ils n'ant pas beaucoup de contacts entre eux.

Hexistar arrive à sa fin, bientôt un passage vers le niveau cinq.

Une fois la figure entierement recouverte, vous pouvez passer au niveau suivant (il y en a trente neuf en tout)

Utilisation

Cliquez une fois sur l'un des triangles de couleur avec le bouton gauche de la souris pour le saisir. Vous pouvez maintenant l'amener sur l'un des triangles vides de la figure a remplir, puis le déposer en cliquant une nouvelle fois. S'il est possible de le placer à l'endroit que vous avez choisi, le logiciel effectuera automatiquement les rotations nécessaires à son positionnement.
Tous les espaces à combler ont un point gris en leur centre. Le bouton droit de la souris sert à faire pivoter les triangles, et ce à n'importe quel moment, que la pièce soit posee au "en main". N'oubliez jamais qu'un triangle peut se placer de six façons. Elles défilent une à une, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (sens trigonométrique) à chaque clic du bouton droit.

Les options

Elles sont toutes regroupées au bas de l'ecran et il est possible de les activer à la souris ou au clavier.
Mode (touche M):
Faire basculer le jeu en mode création de tableaux
Ch Lvl (touche C)
Choisir un tableau, cette option remet le score à zero
Moves
Nombre de coups joués sur ce tableau
Level
Niveau actuellement en cours
Score
Vous devez faire tous les tableaux dans l'ordre pour avoir le score maximum. Vous gagnez 5 points par pièce et 250 points par niveau en mode Easy. 15 pts et 500 pts en mode Hard
Time
Durée en heures et minutes depuis le commencement du tableau en cours
Find (touche F)
Recherche automatique d'une pièce.
Dans la fenêtre, entrez les codes des couleurs (voir encadré) du triangle désiré, dans le sens des aiguilles d'une montre, le curseur ira se placer sur la pièce recherchee
Help (touche H)
Ouvre les écrans d'aide du logiciel
Keep (touche K):
Sauvegarde votre partie
Retenez le nom de votre sauvegarde car vous devrez le taper pour y revenir
Easy / Hard (touche E)
Changer le niveau de difficulté. En mode Hard, vous ne disposez que du nombre exact de triangles pour finir la figure
Load (touche L)
Charger une partie sauvegardee. Petit defaut, Hexipuzzle ne propose pas de menus des sauvegardes, vous devez noter leurs noms
Sound / S Off (touche S)
Couper ou mettre les (pitoyables) effets sonores
New (touche N)
Si vous venez de finir un tableau, cette fonction vous amene au niveau suivant, sinon elle sert a recommencer le niveau en cours
Quit (touche Q)
Quitter le jeu sans sauvegarder et retourner sous DOS

Laurent Xavier Lamory

Créez vos propres tableaux

Quand vous entrez dans le mode "custom", c'est à vous de concevoir la figure a completer. Le bouton gauche de la souris est utiliser pour placer ou enlever les triangles vides du plateau de jeu. Cliquez avec le bouton droit quand vous vous estimez satisfait de votre travail. Il vous reste a poser le triangle rose obligatoire du départ. Il vous est possible de sauvegarder vos meilleurs tableaux grâce à l'option keep. donnez lui un nom et reprenez le (Load) quand vous le desirez

Winway

Un petit frère de "Dongeon Master" pour Windows

Percez le secret du labyrinthe! Dépouillez-le de son trésor et combattez les infâmes monstres errants comme se doit de le faire tout héros digne de ce nom.

Winway n'est pas un jeu d'Aventure, où se mêlent intrigues et enquêtes, Winway est un jeu d'Action! Son scenario peut se resumer a taper monstres, trouver trésor, taper monstres, trouver sortie.
Clone de "Dungeon Master", Winwayout est le premier jeu de ce type sous Windows, et il faut reconnaître que c'est une réussite. La qualité des logiciels en Shareware n'arrêtant pas de progresser, à quand les Microprose en libre essai?
L'action se déroule dans les sombres corridors d'un gigantesque labyrinthe. Votre but: découvrir ou se cache le trésor, puis vous enfuir vers la liberté. Pour vous en empêcher, le terrible Maître du Dédale a appelé ses sombres serviteurs qui hantent à présent les couloirs obscures. Mais, comme il est très sportif, il a aussi disposé un peu partout des épees, des flèches, des fioles de soins et des bornes de renseignements. Arriverez-vous à survivre, à devenir riche et à vaincre tous les abstacles de Fort Bo . , pardon, de Winwayout?

Décompactage sous DOS

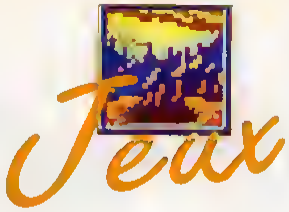
Inserer la disquette PC Novice n°7 dans le lecteur de votre ordinateur. Si vous utilisez la commande DIR A: vous verrez apparaître le programme exécutable WINWAY.EXE. Ce programme contient l'ensemble des fichiers compactés de votre jeu. Pour le décompacter, il suffit, à l'apparition de C:\> de taper la ligne suivante:
A:WINWAY C: puis valider avec [Entrée].
Le repertoire contenant les fichiers du jeu se créera alors automatiquement sur le disque dur C.

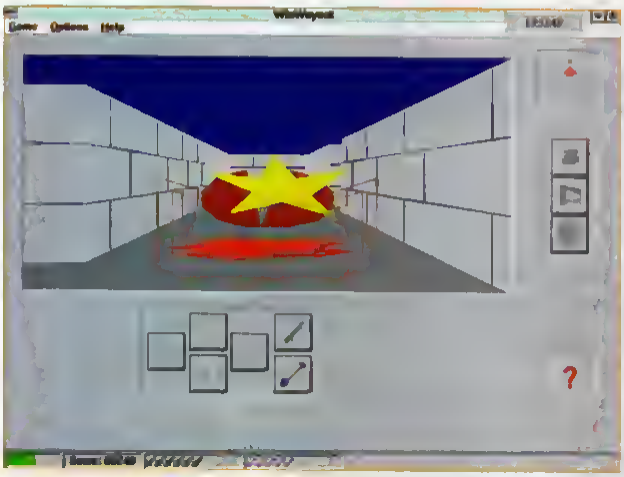
Installation du programme

Lancez Windows et cliquez dans la fenêtre où vous desirez installer WINWAY.
Ouvrez le menu Fichier (en haut à gauche).
Selectionnez Nouveau.
Dans la fenêtre qui vient de s'ouvrir, choisissez Programme. Validez par OK.
Là, il vous faut cliquer sur Parcourir et rechercher le fichier WINWAY2.EXE dans le répertoire C:\WINWAY.
Une fois trouve, il suffit de confirmer par OK (2 fois). Double-cliquez sur la nouvelle icône pour démarrer le jeu.

Réglages

Winway est conçu pour tourner sur tous les modèles de PC qui acceptent Windows. Il dispose de quatre niveaux de qualité de graphismes ainsi que d'une fenêtre ajustable à volonte (de plein ecran à environ un tiers de la surface de votre moniteur). Ouvrez le menu Options et cliquez sur Détail pour choisir le mode qui s'adapte le mieux à la vitesse de votre machine, dans le même temps, cochez ou non l'option son (Sound). Les quelques points Wave qui parsement le jeu sont hélas





Prend ça, monstre!

trop peu nombreux pour creer une reelle ambiance sonore, ils sont toutefois utiles pour se rendre rapidement compte d'une attaque par derrière. Dans le menu Game, choisissez votre niveau de difficulté, ou New, pour démarrer une nouvelle partie au niveau actuel. L'option Custom sert à créer vos propres configurations de labyrinthes.

L'écran de jeu

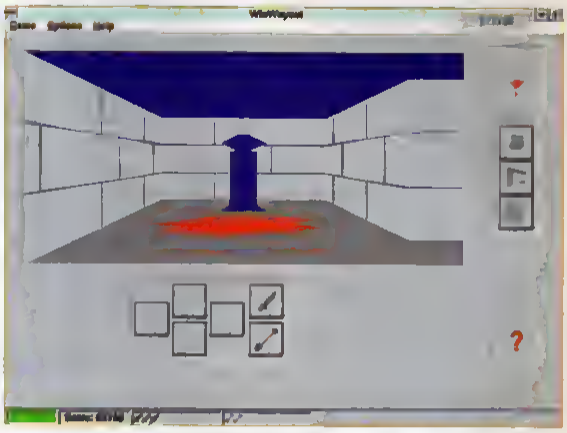
La fenêtre principale vous montre en trois dimensions ce que vous voyez. En haut à droite se trouve une boussole, qui indique vers quelle direction vous êtes tourné. Les trois icônes situées sous la boussole ne sont actives que lorsque vous vous trouvez au contact d'un oracle (nous y reviendrons). Le point d'interrogation en bas à droite est remplacé par une image du tresor quand vous êtes en sa possession. Le groupe d'icônes du centre sert aux déplacements et aux combats. Il suffit de cliquer dessus ou d'utiliser les touches du clavier. Sur la ligne du bas, sont indiqués:
- vos points de vie (en vert),
- votre score,
- le nombre de coups d'épée qu'il vous reste
- la quantité de flèches disponibles pour votre arc

Les déplacements

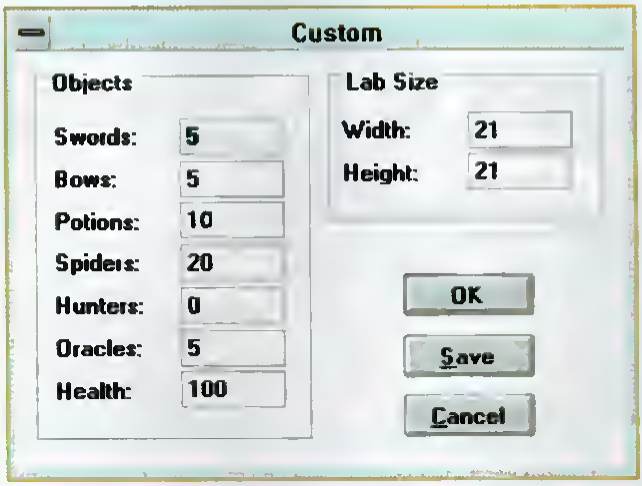
Ils peuvent s'effectuer à la souris ou au clavier. L'option clavier est plus rapide et plus précise, surtout durant les combats. Attention, n'utilisez pas les flèches du pave numérique, il y a des risques de plantage de Windows! Gardez toujours à l'esprit que le labyrinthe est constitué de carrés. Un pas en avant (flèche vers le haut) et vous avancez d'un carré. Un pas de cote (flèches gauche et droite) et vous vous tournez de 90 degrés vers un des cotes du carré (sans en sortir). Un pas en arriere (flèche vers le bas), vous fait effectuer un demi-tour (vous restez egalement sur votre carre). Attention de ne pas présenter bêtement votre dos à un monstre de passage!

Les combats

Vous allez avoir à faire à deux sortes d'adversaires: les araignées géantes et les chasseurs. Les araignées ont deux points de vie et les chasseurs trois. Pour vous défendre, vous disposez d'une épée (qui peut frapper trois fois), et d'un arc (qui a besoin de fleches). Un coup d'epée inflige deux points de dégâts, tandis qu'une fleche n'en occasionne qu'un. Les attaques mettent un certain temps à s'enchaîner. Ne cliquez donc pas trop vite pour ne pas taper une ou deux fois dans le vide. Calculez le nombre de coups necessaires



Voici ce qui reste du chasseur qui ne voulait pas que je consulte l'Oracle.



Le panneau de "customisation", pour élaborer de nouveaux défis.

pour tuer votre adversaire, puis attaquez rapidement En cas de besoin, la fuite peut être envisageable, les monstres ne vous suivant que lorsque que vous êtes en vue

Les Oracles et autres bonus

Les Oracles ont trois fonctions Ils peuvent, pendant trente secondes, vous faire un marquage au sol du chemin

- le plus direct vers le trésor (cliquez sur l'icône tresor ou la touche <T>),
- le plus direct vers la sortie (icône du milieu ou touche <E>),

ou vous afficher le plan complet du labyrinthe afin que vous puissiez vous reperer (icône du bas ou touche <M>)

Il est à noter que la carte n'est vraiment pas claire, surtout pour les labyrinthes de grande taille Votre personnage est representé par une sorte de tâche violet foncé très difficile à distinguer

Un Oracle ne peut servir qu'une fois, apres quoi il disparaît

Sinon, vous pourrez ramasser, au gre de vos deambulations, divers objets des plus utiles ils s'agit

- de potions de soins, qui vous font récuperer environ un tiers de vos points de vie,
- de nouvelles epées, à trois usages,
- de flèches de rechange, par carquois de cinq

Créez vos propres challenges

Grâce à l'option "Custom" du menu Game, vous allez pouvoir concevoir des labyrinthes à votre goût

Le plus dur etant de trouver un bon équilibre entre le nombre de monstres et la quantité de munitions

La taille d'un labyrinthe est au minimum de 21 x 21 cases, et au maximum de 101 x 101 cases (prévoir plusieurs heures d'errance)

Votre sante (Health) est par defaut egale à 100, mais vous pouvez la monter jusqu'à 1000, ou décider de commencer la partie déjà blessé

Tous les autres paramètres doivent être compris entre 0 et 100

Avec un peu d'habitude et d'entraînement, vous parviendrez à créer des configurations à votre goût ou bien, des défis concoctés maison, spécialement destinés à vos amis, c'est alors vous qui deviendrez le Maître du Dédale

Bonne Chasse!

Laurent Xavier Lamory

Configuration des trois niveaux de jeu

	Beginner	Advanced	Expert
Epées	5	7	10
Carquois	5	7	10
Potions	5	5	5
Araignées	5	7	10
Chasseurs	2	3	5
Oracles	5	5	5
Santé	100	100	100
Taille	21 x 21	31 x 31	41 x 41

Ce tableau recapitule les différents parametrages des trois niveaux de Winwayout

Gin Rummy
Un Rami made in U.S.A.

Après vous avoir offert le Tarot (PC Novice n°4) et le Mille bornes (n°6), voici une autre adaptation informatique d'un jeu de cartes célèbre.

Le Gin Rummy, c'est comme le Rami ou presque Dans cette version, vous devez poser toutes vos cartes à la fois, sauf si vous prenez des risques en tentant le "Knock" "Knock" qui peut être modifié par l'option "Oklahoma", mais l'idéal restant quand même de tout poser d'un coup Compliqué? Pas tant que cela, si vous connaissez déja le Rami. Etudions maintenant dans le detail l'utilisation de ce logiciel en Freeware, (c'est de plus en plus rare), qui demande obligatoirement une souris pour fonctionner

Décompactage sous DOS

Inserer la disquette PC Novice n°7 dans le lecteur de votre ordinateur Si vous utilisez la commande DIR A vous verrez apparaître le programme exécutable GINRUMMY EXE Ce programme contient l'ensemble des fichiers compactes de votre jeu Pour le decompacter, il suffit, a l'apparition de C \> de taper la ligne suivante

A.GINRUMMY C puis valider avec [Entree]
Le repertoire contenant les fichiers du jeu se créera alors automatiquement sur le disque dur C

Démarrage

Sous DOS, ouvrez le répertoire GINRUMMY en tapant
CD GINRUMMY puis valider
GINRUMMY puis valider
Le jeu va se charger et faire apparaître l'écran de presentation

Les règles de base

Pour gagner, vous devez abattre toutes vos cartes, et pour les abattre, elles doivent faire partie d'une combinaison L'objectif a atteindre est donc de former des suites (3 cartes ou plus de même couleur qui se suivent), des brelans ou des carres avec l'ensemble de votre main A chaque tour, vous avez le choix de piocher une nouvelle carte au talon ou de vous emparer de celle dont votre adversaire vient de se débarrasser Après, bien sûr, c'est à vous d'en rejeter une (qui peut egalement servir à votre adversaire) Vous possedez toujours dix cartes en main, visibles en bas de l'ecran, le talon est positionné a droite, avec les cartes faces cachees et la derniere carte rejetée placee face visible à gauche du talon Il est important de memoriser l'ensemble des cartes défaussées, pour ne pas attendre inutilement la carte salvatrice vous permettant la realisation d'un Gin (poser toutes ses cartes) Il est egalement dangereux de changer ses objectifs au milieu d'une partie sauf si vous êtes certain de pouvoir acquerir les bonnes cartes

Les points

Une partie se termine quand
- un joueur peut faire un Gin,
- un joueur tente le "Knock",
- s'il ne reste plus que deux cartes au talon
La manche est gagnée quand le total de points décidé en début de partie a ete atteint par l'un des joueurs L'ordre des cartes est normal (de

L'écran de présentation.

Jeux

Un brelan et une suite, il ne manque plus qu'un autre cinq pour realiser un Gin.

l'As au roi), et elles ont toutes leur propre valeur, sauf les têtes qui valent toutes dix points L'As est toujours égal a un, et par consequent, il est impossible de la placer apres un roi dans une suite Un Gin vous rapporte de base 25 points, plus tous les points des cartes de la main de votre adversaire non incluses dans une combinaison Il est donc de coutume de très vite se debarrasser des tetes (roi dame, valet et dix) qui ont peu de chances de trouver une place, et ceci pour deux raisons pour ne pas donner trop de points à l'adversaire s'il pose son jeu, et pour pouvoir tenter rapidement le "Knock" Si la partie se termine faute de cartes au talon, il y a egalité et aucun point n'est marqué

Le "Knock" et l'Oklahoma

Le "Knock", c'est à dire le "Frappe", vous autorise à poser votre jeu même si toutes vos cartes ne sont pas utilisées Cette opération n'est réalisable que si le total des cartes non placees fait moins de dix points Attention, car cette tactique comporte un risque, celui de donner vos points (avec un bonus) à votre adversaire Tout d'abord, il peut placer dans votre jeu s'il en a la possibilite, toutes ses cartes non utilisees dans une combinaison pour completer une des vôtres, c'est la "Laying Off" Apres, arrive le decompte des points restant en main S'ils sont inferieurs aux siens, c'est bon, et vous gagnez un nombre de points égal au total de ses cartes restantes Mais, si par malheur il vous reste en main autant ou plus de points que lui, il gagne un nombre de points égal a la différence entre vos points et les siens, avec un surplus de 25 points pour sanctionner votre précipitation Quand vous activez l'option Oklahoma, la valeur du "Knock" change à chaque partie, c'est la premiere carte retournée du talon qui le détermine Si c'est un As, le Gin est obligatoire, et si c'est un pique, les points de la partie sont doublés, l'As de pique correspond donc à la realisation d'un Gin paye deux fois sa valeur Il est certain que l'Oklahoma apporte un grand intérêt pour la strategie de jeu

Le jeu

Une fois l'ecran de presentation affiche, vous devez choisir le nombre de points necessaires pour gagner la manche, de 100 a 500, par tranches de 50 points Vous pouvez egalement choisir de jouer ou non avec l'option "Oklahoma" Pour commencer à jouer, cliquez sur Begin Game Votre jeu est en bas, et celui de l'ordinateur en haut Toutes les actions s'effectuent a l'aide de la souris et uniquement avec le bouton de gauche Cliquez sur le talon (la case "deck") pour piocher une nouvelle carte ou cliquez sur la défausse (la case "pile") pour prendre celle que vient de rejeter l'ordinateur La carte s'affiche alors au centre de l'ecran Si elle ne vous interesse pas cliquez dessus (case "drawn card"), ou alors défaussez-vous d'une des cartes de votre jeu en la cliquant Le logiciel se charge automatiquement de trier votre jeu et de placer un maximum de points lors des "Knocks" de l'adversaire Il s'occupe aussi de vous proposer le "Knock" si votre main vous le permet

Un manche en mode Oklahoma avec un "Knock" de cinq.

Les barres de couleur

Placees au dessus de vos cartes et en dessous de celles de l'ordinateur, les barres de couleur sont d'une aide precieuse pour la clarte de votre jeu et de ses possibilités Les brelans et les carres sont surlignés en Bleu, les suites, qu'elle qu'en soit la taille, sont surlignées en vert Quand ou rouge, il est utilise pour les cartes qu'il a ete possible de glisser dans le jeu adverse lors d'un "Knock" Il est aussi utilise lorsque l'ordinateur se débarrasse immediatement d'une carte qu'il vient de piocher (trait rouge sur la carte de la défausse)

Le Rami, invente en Amérique Latine dans les annees vingt, a très vite subit, en franchissant la frontiere Mexicaine, quelques modifications destinees a lui donner une plus grande strategie de compétition Il est devenu aux USA le Gin Rummy. Aujourd'hui, le voilà sous forme de logiciel, et en Freeware! Ce qui veut dire que vous pouvez allegrement le distribuer autour de vous et l'utiliser aussi longtemps qu'il vous plaira

Laurent Xavier Lamory

Configuration acceptee

PC et compatibles
Memoire 512 Ko
Video EGA VGA
Souris oui

Vocabulaire informatique

Des sons pour le dire

Le PC équipé d'une carte sonore est capable de synthétiser la voix, de produire des sons ou de la musique, mais encore faut-il connaître la carte parfaitement pour en extraire le maximum. Des livres vous y aide et en explique le vocabulaire.

SOUND BLASTER

SOUNDBLASTER FACILE ET LE MULTIMEDIA

Ce livre fait partie d'une collection portant bien son nom puisqu'elle s'appelle "Best-Sellers de l'informatique" En effet, au travers de ses 365 pages, format de poche, toutes les possibilités sonores ou musicales de la carte SoundBlaster sont traitées Une partie est même réservée aux novices musicaux Un dictionnaire se trouve à la fin de l'ouvrage et il permet de faire brièvement la lumière sur les différents termes employés au cours des nombreux dessins et explications Toute personne débutante désireuse de se former ou d'avoir un ouvrage de référence n'hésitera pas un seul instant à insérer cette oeuvre dans sa bibliothèque
Auteurs Jean-Pierre Lovinfosse & Serge Dejardin
Editeur MARABOUT

SOUNDBLASTER MODE D'EMPLOI

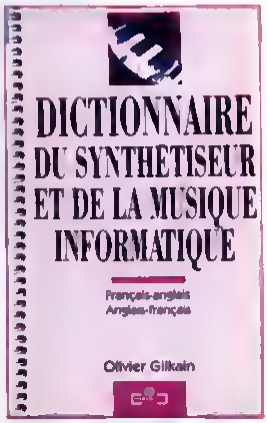
A travers les 20 chapitres de cet ouvrage, vous aurez une vue d'ensemble des possibilités de la carte et de ses logiciels Pour ceux qui n'ont pas compris l'installation de la carte et de ses composants sous Windows, ils seront combles par les explications données Celles-ci ont le net avantage d'être à la fois concises et claires Elles vous prennent par la main du début à la fin de l'installation Les dernières pages comprennent une vue exhaustive des shareware fonctionnant avec la carte Ce livre est essentiellement destiné à tous les débutants désireux de connaître un minimum sur leur carte sonore
Auteur Daniel Sillescu
Editeur SYBEX

Lecture

SOUND BLASTER PRO
Grand frère de "SOUNO-BLASTER Mode d'emploi", cet ouvrage permet au débutant ou à l'initié de connaître sur le bout des doigts sa carte Il est livré avec une disquette qui permet d'éviter de saisir les nombreux programmes et ainsi de gagner du temps Les premiers chapitres permettent de disposer d'un guide très complet sur l'installation et l'utilisation de la carte Par la suite, les personnes cherchant à connaître plus en profondeur les particularités de la SoundBlaster pourront se pencher sur les exemples et ainsi programmer la carte Enfin, une dernière partie de référence propose des renseignements pratiques sur les registres et adresses de la carte Ce livre s'adresse donc à toutes les personnes qui veulent explorer leur carte dans ses moindres recoins et l'exploiter au maximum
Auteurs J Munnik & E Oostendorp
Editeur SYBEX

LE GRAND LIVRE DE LA SOUNO BLASTER
Le style du livre est complémentaire de "SOUND BLASTER PRO" de chez Sybex Il est donc plutôt destiné aux connaisseurs et aux utilisateurs chevronnés de la carte Parmi les 440 pages il donne 150 pages de généralités, 30 pages d'explication de la norme Midi et le reste aborde en profondeur la programmation de la carte Grâce à la disquette livrée, les différents programmes en exemple sont écrits aussi bien en Pascal, en C ou en Basic, ce qui permet de les réutiliser dans le logiciel que vous écrivez Très orienté programmation, il est conseillé aux initiés ayant déjà un bon niveau de programmation et désireux développer des applications gérant la carte sonore
Auteur Axel Stolz
Editeur MICRO APPLICATION

LES DICTIONNAIRES



DICTIONNAIRE DU SYNTHETISEUR ET DE LA MUSIQUE INFORMATIQUE
Petit dictionnaire Français/Anglais des différents mots de la musique informatique Il est parfait pour ceux qui désirent se plonger dans l'univers musical et comprendre les multiples

DICTIONNAIRE DE LA MICRO 93
Le but du livre est d'expliquer d'une façon rapide et claire 2400 termes utilisés en informatique. Les mots sont classés par ordre alphabétiques et sont précédés d'icônes qu'il est préférable de connaître avant de se plonger dans les définitions claires et rapides. A l'intérieur on trouvera la définition des termes tels que: Loi de Murphy, Dungeons and Dragons... qui raviront ceux qui abordent l'informatique d'une façon humoristique.
Auteur: Jacques de Schryver
Editeur: MICRO APPLICATION
Prix: 78F

Lecture

documentations publiées principalement en anglais. A la fin de ce livre se trouvent les principales abréviations utilisées ainsi que plusieurs claviers et de leurs termes bilingues. La petite introduction à l'histoire du synthétiseur est un autre point fort de cet ouvrage. N'ayez donc plus peur de dialoguer avec la majeur partie des fanatiques de la norme MIDI grâce à la connaissance de ce vocabulaire particulier.
Auteur : Olivier Gilkain
Editeur : MARABOUT

PETIT DICTIONNAIRE DE LA MICRO

Dans cet ouvrage excessivement clair, vous aurez le loisir d'accéder aux 1 300 termes informatiques les plus utilisés dans les domaines tels que : les systèmes d'exploitation, les télécommunications, les traitements de texte, Windows... Les définitions sont accompagnées d'exemples, de conseils pratiques pour utiliser ou guider et de renvois. Points fort du livre : sa clarté et le microglossaire français, anglais, allemand se trouvant à la fin.
Auteur : Daniel Sillescu
Editeur : SYBEX

LES MOTS DE LA MICRO

Dans ce livre 2 000 mots environ sont décortiqués et documentés. Les termes les plus compliqués sont, la majeure partie du temps, expliqués sous forme d'un dessin facilement compréhensible par tous. Les mots, lorsque cela est nécessaire, sont replacés dans leur contexte. Cet ouvrage traduit les termes anglo-saxon et pour accéder à l'ensemble des mots se trouve, dans les dernières pages, un index anglais/français qui permet de les retrouver facilement. Les renvois sont très fréquents mais nécessaires et facilement accessibles. Livre à conseiller aux profanes.
Auteurs : Maïthé & Jean-Claude DE VOS
Editeur : DUNOD EDITEUR

LE DICTIONNAIRE DE L'INFORMATIQUE

Avec plus de 4 300 termes ce livre donne les principales définitions et expressions informatiques mais aussi électroniques, historiques. 23 disciplines touchant de près ou de loin à l'informatique sont abordées d'une façon claire et approfondie. Toutes les variantes d'un mot sont expliquées. Cinq annexes de tout ordre concluent cet ouvrage de référence qui s'adresse à tous mais plus particulièrement aux néophytes, aux spécialistes, aux professeurs et aux esprits curieux.
Auteur : Pierre Brandeis & François Leroy
Editeur : DUNODTECH

Roch Lombardon

LE NOUVEAU DICTIONNAIRE MARABOUT DE LA MICRO-INFORMATIQUE

Conçu en 1990, il a l'avantage de retracer l'origine de la micro-informatique en exposant des termes qui sont aujourd'hui obsolètes mais qui seront toujours dans les mémoires des collectionneurs et des passionnés. Ce dictionnaire leur est destiné et ils pourront trouver des termes tels que : GEM, Prestel, Think Tank et même le ZX81. Ce livre est à acheter absolument avant qu'il ne soit retiré de la vente car avec lui disparaîtront les termes qui ont fait la micro-informatique d'aujourd'hui.
Auteurs : Virga & Jean-Paul Mesters
Editeur : MARABOUT

VOICI CE QUE VOUS AVEZ RATÉ !

N°2

Comment sonoriser votre PC sans carte sonore avec PC Speaker

+

3 jeux d'aventures

N°3

Comment transformer votre PC en minitel avec Emulateur 2

+

6 jeux classiques

N°4

Comment fabriquer des images psychédéliques avec Dazzle

+

3 jeux

N°6

Découvrez la PAO grâce à EnVision Publisher

+

2 jeux

N°5 *

Comment utiliser la mémoire haute (dépassez les 640 Ko)

+

Screen Peace un superbe économiseur d'écran

* Voir offre promotionnelle p. 8

Pour commander les numéros :

N°1 épuisé, N°2, N°3, N°4, N°5 ou N°6

adressez un chèque de 49 francs +11 francs de frais de port par exemplaire à

FC PRESS,
57, rue Danton
92300 Levallois-Perret

(Indiquez au dos du chèque le ou les numéros choisis, si l'adresse indiquée sur le chèque ne correspond pas à l'adresse de livraison, précisez-le sur papier libre)

3EME SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

Venez nous retrouver sur le 36 15 SUPERGAMES ou sur le 36 68 20 90

LE TROISIÈME SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS "SUPERGAMES", RENDEZ-VOUS EUROPÉEN INCONTOURNABLE, VOUS PROJETTE EN AVANT-PREMIERE DANS L'UNIVERS QUOTIDIEN DU 3ème MILLÉNAIRE. MICRO-INFORMATIQUE, MULTIMÉDIA, RÉALITÉ VIRTUELLE, IMAGE DE SYNTHÈSE, SIMULATION, ETC..
CES AVANCEES TECHNOLOGIQUES APPLIQUÉES À L'ÉDUCATION, A LA CULTURE, A LA MUSIQUE ET AU JEU, VOUS FERONT PÉNÉTRER DANS UNE NOUVELLE DIMENSION POUR VOS SENS ET RISQUENT DE BOUSCULER PAS MAL D'IDÉES REÇUES.
VENEZ VOUS PLONGER DANS CET UNIVERS DU **24 AU 28 NOVEMBRE**, AU PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES, À PARIS

France 3

Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...

SUPERGAMES
LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 24 AU 28 NOVEMBRE 1993
PARC DES EXPOSITIONS - PORTE DE VERSAILLES - PARIS
HALL 7-2 DE 9H30 À 19H, LE SAMEDI JUSQU'À 20H

Découpez ce bulletin il vous fera gagner
20 % de réduction sur votre entrée
Complétez-le et présentez-le aux caisses vous paierez
40 frs au lieu de 50 frs

Nom : Prénom : Age :
Adresse :
Code Postal : Ville :

ce bulletin ne donne droit qu'à une seule entrée à tarif réduit, les photocopies ne sont pas admises